DAS VIDEOSPIEL-MAGAZIN Mai 5/98 C 41473 öSch 48 sFr 5,90 Lit 6.900 hfl 7,90 DM 5,90

neXt Level NEXT LEVEL

Sony PlayStation · Nintendo64 · Sega Saturn · Arcade

RESIDENT EVIL 2

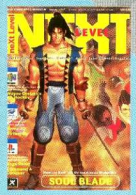
Mystical Ninja
1080° Snowboarding

Forsaken
Dead or Alive
Deathtrap Dungeon

Shining Force 3
Panzer Dragoon Saga

powered by
NRJ
ENERGY
D-OFFICE
GOLDEN GOAL 98
BETTER THAN LIVE
COMING SOON
PlayStation
TAKE 2
Z-AXIS

3 is the magic number



Mit dieser Ausgabe geht die neXt Level ins dritte Lebensjahr. Die Erstausgabe 5/96 begann mit den Worten „Videospiele gehören ins Kinderzimmer“ und der begründeten Hoffnung, daß dieses Vorurteil eines schönen Tages der Vergangenheit angehören möge. Sony ist es zu verdanken, daß wieder mehr Erwachsene das Spielen für sich endeckt haben. Durch konsequentes Marketing gelang es jedoch nicht nur, neue Zielgruppen zu erschließen, sondern auch vom Videospiele-Neuling weltweit zum ungefährdeten Marktführer aufzusteigen. Doch nun noch ein Blick zurück.

Das Cover der ersten neXt Level zierte *Formel 1* von Psygnosis, das (abgesehen von der Fortsetzung *Formel 1 '97*) meistverkaufte PlayStation-Spiel Deutschlands. Zum damaligen Zeitpunkt hatte der Markt noch kein Nintendo64 zu bieten, lediglich erste Bilder zu *Turok - Dinosaur Hunter*, *Wave Race 64* und dem niemals erschienenen *Kirby Bowl 64* gab es zu sehen. Was damals noch Anlaß zum Staunen gab, wirkt aus heutiger Sicht nur noch amüsant. Eine weitere Ankündigung, die nie in die Realität umgesetzt wurde, war der 64-Bitter M2 – erwartet für Ende 1996. Auch im 32-Bit-Bereich lassen einige Games noch immer auf sich warten: *Heart of Darkness* von Amazing Studios und *Viper* von Neon waren zwischenzeitlich komplett von der Bildfläche verschwunden und sind mittlerweile wieder im Gespräch.

Die 32-Bit-Konsolen kosteten noch stolze 500 DM und mehr. Square kündigte *Final Fantasy VII* zum Jahresende 1996 an, außerdem sollten 1997 im Verbund mit Microsoft PC-Versionen von *Secret of Mana*, *Final Fantasy VI* und *Chrono Trigger* erscheinen – seitdem hat man von diesen Projekten nichts mehr gehört.

Komplett aus dem Magazin verschwunden ist hingegen der 16-bit-level, der ein Jahr nach der ersten Ausgabe, in neXt Level 5/97, zum letzten Mal auftauchte. Doch auch diese Jubiläumsausgabe hat einige Software-Karteileichen aufzuweisen, zum Beispiel *Mission: Impossible* (ironischerweise ebenso wie *Heart of Darkness* und *Viper* bei Infogrames/Laguna im Vertrieb), Setas *Rev Limit*, Core Designs *Ninja* oder *Super Pang Collection* (Vertrieb: Infogrames/Laguna (!), welches seit kurzem erhältlich sein sollte).

Das Cover-Motiv zum zweiten Geburtstag, Infogrames' *V-Rally*, entwickelte sich übrigens auch zu einem der PlayStation-Bestseller Deutschlands. Es besteht wohl kein Zweifel daran, daß *Resident Evil 2* ein ähnliches „Schicksal“ ereilen wird. Wir sind gespannt, welche Spieleankündigungen dieser Ausgabe in einem Jahr immer noch auf sich warten lassen.

Viel Spaß mit der aktuellen XL wünscht wie immer die neXt-Level-Redaktion!

SPECIALS

Big in Japan 36

Emulatoren (Teil 2) – Spiele, wollt ihr ewig leben? 92

Diesmal stellen wir weitere Emulatoren vor, zum Beispiel Rage, der Automatenspiele für den Heimgebrauch nutzbar macht. Außerdem beleuchten wir die rechtliche Seite: Inwieweit ist es legal, die ROMs der Spiele einer breiten Masse zur Verfügung zu stellen?

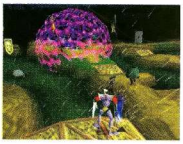
Resident Evil 2 – tactics 84

Käufer der amerikanischen Version knabbern schon an einigen schwierigen Stellen, während sich potentielle Besitzer der PAL-Fassung noch die Finger lecken. Egal, die tactics auf sieben (!) Seiten in dieser Ausgabe werden jedem Zombie-Jäger – früher oder später – den verzwickten Weg ebnen und den Zugang zu den versteckten Waffen aufzeigen.

REPORTAGEN

Medievil 12

Die Fachpresse aus sechs Ländern traf sich im Sony-Europa-Hauptquartier am Golden Square, um das sich nun mittlerweile seit zwei Jahren in der Produktion befindliche Medievil *bestaunen zu dürfen – XL war natürlich auch dabei.*



B-Movie 42

Work in Progress – Fußball-Spiele . .54

Für dieses Jahr erwarten den Freund des runden Leders gleich drei neue Kandidaten für die PSX: adidas Power Soccer 98, Golden Goal und World League Soccer 98.

INTERVIEWS

Cyan 76

Diesmal folgt der zweite Teil des Interviews mit dem Executive Producer der Render-Schmiede Cyan, Rand K. Miller, sowie dem Chefdesigner und Grafik-Koordinator Joshua Straub, die sich mit der XL-Delegation in Hamburg zum Gespräch trafen. Wie lief die Entwicklung während der vierjährigen Gestaltungsphase, was haben die Render-Könige zu aktuellen Videospielen zu sagen?

RUBRIKEN

Abonnement 41
Arcade 34
Editorial 3
Händlerregister 97
Heftshop 96
Impressum 98
neXt month 98
read.me 16

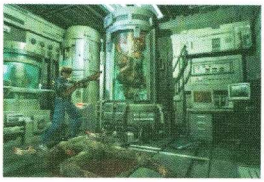
TITELTHEMA/SPIEL DES MONATS

SEITE 6

PlayStation

Resident Evil 2

Capcom schickt die grauenerregende Fleischlawine herrlich angefaulter Zombies ins zweite Rennen. Claire und Leon, die Vorkämpfer und spielbaren Charaktere auf der Seite der Guten, erwartet ein rätselgespicktes Action-Adventure der Sonderklasse, das den Titel Spiel des Monats redlich verdient hat.

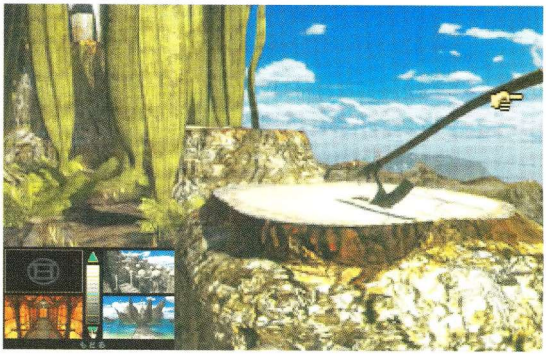


SPECIAL

SEITE 78

Riven – The Sequel to Myst – tactics

Wir führen die tactics der vergangenen Ausgabe fort, geben Tips und Hilfestellungen bei Problemen an kniffligen Stellen. Wer sich den Spielspaß, vor allem die Spannung der Rätsel, nicht komplett nehmen lassen will, der kann diese bebilderten Tips auch bei akuten Fagen gezielt nachschlagen.

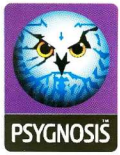


COMPETITIONS

SEITE 38, 47

Geheimnisse en masse

Eine Woche lang entführt Psygnosis den Wettbewerbsgewinner samt Begleitung auf ein uraltes Schloß in England. Trostpreise gibt es natürlich auch: Rascal-*PSX-CDs,* Rascal-*T-Shirts uvm. In Zusammenarbeit mit der Firma Vidis verlost XL außerdem 20 Lösungsbücher zu* Resident Evil 2.



1080° Snowboarding *(N64), Seite 26*

Mystical Ninja starr. Goemon *(N64), S. 28*

Aero Gauge *(N64), Seite 30*

Forsaken *(PSX), Seite 58*

Gex 3D Return of the Gecko *(PSX), S. 60*

The House of the Dead *(SAT), Seite 62*

Dead or Alive *(PSX), Seite 64*

Atlantis *(SAT), Seite 67*

I. L. Deathtrap Dungeon *(PSX), Seite 68*

Panzer Dragoon Saga *(SAT), Seite 70*

Street Fighter Coll. *(PSX u. SAT), S. 72*

Theme Hospital *(PSX), Seite 75*

64-bit-level

behind the scenes 20

news
- AeroFighters Assault 23
- Buck Bumble 25
- Holy Magic Century 24
- Olympic Hockey '98 23
- Shadowman 24
- Sim City 2000 23
- Tokyo Game Show 22
- Turok 2 25
- Wetrix 25
- Yoshi's Story 23

tests
- 1080° Snowboarding 26
- Aero Gauge 30
- Mystical Ninja starring Goemon 28

tactics 32

32-bit-level

behind the scenes 40

news
- Beach Volley Heroes (PSX) 46
- Bishojo Senshi Sailor Moon S (PSX) 48
- Bishojo Senshi Sailor Moon Super S: Various Emotion (SAT) 48
- Blast Radius (PSX) 47
- Bomberman World (PSX) 50
- Dead Ball Zone (PSX) 50
- Extreme Snowboarding Phat Air (PSX) 50
- Oddworld: Abe's Exoddus (PSX) 45
- Perfect Assassin (PSX) 50
- Tokyo Game Show 44
- Tomba! (PSX) 47
- Vigilante 8 (PSX) 48
- Xenocracy (PSX) 46

previews
- Alundra (PSX) 56

tests
- Atlantis (SAT) 67
- Beast Wars (PSX) 65
- Burning Rangers (SAT) 66
- Chill (PSX) 57
- Dead or Alive (PSX) 64
- Forsaken (PSX) 58
- Gex 3D Return of the Gecko (PSX) 60
- The House of the Dead (SAT) 62
- Ian Livingstone's Deathtrap Dungeon (PSX) 68
- Lucky Luke (PSX) 73
- Panzer Dragoon Saga (SAT) 70
- Snow Racer 98 (PSX) 74
- Street Fighter Collection (PSX + SAT) 72
- Theme Hospital (PSX) 75

tactics 84

Hersteller:	Virgin Interactive	Entwickler:	Capcom
Spieler:	1	Level:	- (2 CDs)
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	ab Mai

Action/Adventure

Resident Evil 2

Auf diese Fortsetzung hat die ganze Welt mit Ungeduld gewartet. Der erfolgreichste Horrortrip der Videospielgeschichte geht in die zweite Runde und macht genau da weiter, wo der erste Teil aufhörte: Capcom läßt die Zombies in einer einst friedlichen Stadt Amok laufen und den Spieler ums nackte Überleben kämpfen. Die Jagd ist eröffnet – spannender und actionreicher als je zuvor.

VON M. HÄNTSCH

Volle zwei Jahre ist es nun her, daß Jill Valentine und Chris Redfield zur Zombiejagd aufgebrochen waren. Die ruchlosen Machenschaften der Umbrella Corporation sind aufgedeckt, aber das Grauen hat noch lange kein Ende gefunden. In der Storyline von *Resident Evil 2* wird der zeitliche Abstand zum ersten Abenteuer auf zwei Monate verdichtet. Die Hauptrollen übernehmen Claire Redfield und Leon Kennedy, die sich in Raccoon City einer Übermacht von Untoten gegenübersehen. Entgegen der ursprünglichen Annahme, daß eine weitläufige Stadt die Kulisse des Spiels bildet, reduziert sich der Handlungsablauf auf wenige Straßenabschnitte, das örtliche Polizeigebäude samt Keller und Kanalisation sowie das unterirdische Umbrella-Labor. Die Parallelen zum ersten *Resident Evil* sind überdeutlich. Auch dort startete das Geschehen in einem großen Gebäude und setzte sich über den Keller bis ins Labor fort. Die vielen Fans des Originals werden sicherlich erfreut feststellen, daß sich spielerisch nicht viel verändert hat. Vom Sammeln verschiedener Schlüssel und Artefakte, die das Verlassen des ersten Spielabschnitts ermöglichen, bis zu den Kurbeln, die neue Wege öffnen, hat man alles schon einmal gesehen. Auch die Rätsel präsentieren sich gewohnt einfach und weisen dem Spieler den Weg durch seine aufgetragene Mission. Ohne den Vergleich überstrapazieren zu wollen, sei an dieser Stelle angemerkt, daß einst George A. Romero mit *Dawn of the Dead* (1979) quasi eine Neuverfilmung seines Klassikers *The Night of the living Dead* vorlegte (1969) und einen ansehnlichen Erfolg feierte. Auch Capcom macht nichts anderes, als die gleiche Geschichte in neuer Kulisse noch einmal zu erzählen und das ist in jeder Beziehung gelungen.

Das was *Resident Evil 2* am meisten von seinem Vorgänger abhebt, ist die atemberaubende Präsentation. Die vorgerenderten Kulissen sind beeindruckend detailliert und mit stimmungs

Auch in Raccoon-City regiert der Filz: Der Polizeichef wurde von Umbrella bestochen

Action wird groß geschrieben. Im Vergleich zum Vorgänger hat *RE 2* wesentlich mehr und deutlich agilere Gegner zu bieten – zusätzliche Bonusmissionen sorgen für Langzeitmotivation

info

Nach Aussage von Capcom soll die Saturn-Umsetzung noch in diesem Jahr in Japan erscheinen.

Gameplay: Wer für Horror- und Actionfilme etwas übrig hat, wird *Resident Evil 2* lieben. Kein anderes Videospiel bietet eine derart perfekte Symbiose aus cineastischer Atmosphäre und actiongeladener Interaktion. Das Manko fehlender neuer Ideen wird durch die verschiedenen Spielmodi und das motivierende Ranking-System mehr als wettgemacht.

Präsentation: Der Trash-Charakter des Vorgängers ist einem technisch deutlich aufwendigeren Ambiente gewichen. Unzählige grafische Details, geschmeidige Animationen sowie kinoreife Intro- und Zwischensequenzen machen aus *Resident Evil 2* einen optischen Leckerbissen. Die in jeder Szene passende Musikuntermalung verleiht dem Horrorspektakel eine grandiose Atmosphäre.

Memory-Card: Pro Spielstand wird ein Speicherblock benötigt. Es können sämtliche freien Blöcke der Memory-Card genutzt werden.

Die originellen Kameraperspektiven erweisen sich im Kampf nicht unbedingt als vorteilhaft, verleihen dem Spiel aber seinen typischen Charme und tragen maßgeblich zur Spannung bei

vollen Lichteffekten versehen. Gleichzeitig gelang es den Entwicklern, durch den Einsatz einer neuen Komprimierungsroutine die Ladezeiten zu reduzieren. Feinere, deutlich aufwendigere Texturen verleihen dem Heldenduo und seinen untoten Gegenspielern ein verblüffent natürliches Aussehen. Auch die Animationen sind um eine ganze Klasse besser. Sind Leon oder Claire verletzt, fangen sie an zu humpeln und bedecken ihre schmerzenden Wunden. In diesem Zustand ist es natürlich nicht gerade einfach, vor den unaufhaltsam herannahenden Zombies zu flüchten. Trotz dieses Handicaps ist der Schwierigkeitsgrad nicht gestiegen. Claire und Leon vertragen wesentlich mehr Attacken als Jill und Chris, bevor sie das Zeitliche segnen. Auch das Item-Menu ist großzügiger gestaltet und erlaubt beiden Charakteren die Mitnahme von acht bzw. zehn (mit Rucksack) Gegenständen. Eine weitere Vereinfachung stellt das optionale Auto-Target-System dar, mit dem die Gegner automatisch ins Visier genommen werden können. All dies in Verbindung mit der mittlerweile bekannten Logik der Rätsel und einem etwas geringeren Spielumfang verleihen *Resident Evil 2* einen äußerst dynamischen Charakter. Lebte der erste Teil noch von seiner bedrückenden Spannung und harten Schockmomenten, setzt die Fortsetzung mehr auf vordergründige Action. Ganze Zombiehorden (bis zu sechs auf einmal) stürzen auf den Spieler ein und können durch noch viel mächtigere Waffen aus dem Weg geräumt werden. An extremen Splatter-

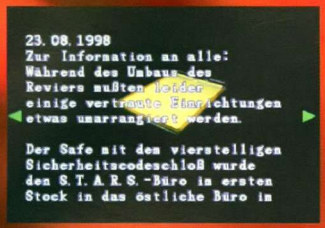
Home, sweet Home

Ein NES-Spiel war nach Angaben von Capcom die ursprüngliche Inspiration für *Resident Evil*. Das 1989 erschienene *Sweet Home* basiert auf dem gleichnamigen japanischen Horrorfilm und führt den Spieler in ein von Geistern und Untoten bevölkertes Herrenhaus. Ähnlich wie bei Lucasfilms (heute LucasArts) *Maniac Mansion* darf zwischen fünf verschiedenen Charakteren mit unterschiedlichen Fähigkeiten gewechselt werden. Das atmosphärische Ambiente erinnert durchaus an die neuzeitliche Zombiejagd – allerdings werden die Kämpfe menügesteuert ausgetragen.

Die deutsche Version

Eine freudige Nachricht für alle Freunde des unzensierten Horrors: Die deutsche Testversion von *Resident Evil 2* hatte keinerlei Schnitte oder andere Einschränkungen gegenüber der amerikanischen Fassung aufzuweisen. Nach Aussage von Virgin Interactive wird dies auch auf die endgültige Verkaufsversion zutreffen.

Die Sprachausgabe ist Englisch und mit gelungenen deutschen Untertiteln versehen.



Nützliche Hinweise sind den auffindbaren Dokumenten nur selten zu entnehmen

Nicht per Du, aber ein eingespieltes Team: Leon und Ada

effekten, wie sie aus einschlägigen Horrorfilmen bekannt sind, wurde nicht gespart. Selbst von Unterleib und Beinen getrennt greifen die Zombies nur auf ihre Arme gestützt unbeeindruckt an – *Braindead* läßt grüßen. Capcom hat es vorzüglich verstanden, ein filmreifes Horrorspektakel in Szene zu setzen, das zwar keinen Oskar für das Drehbuch, sicherlich aber für die Special-Effects verdient hätte. Erstklassig präsentiert sich auch die Soundkulisse. Gegner lassen sich an Hand ihres Stöhnens und den Geräuschen ihrer Bewegungen schon aus der Entfernung identifizieren, und die Hintergrundmusik braucht sich hinter keinem Film-Soundtrack zu verstecken.

Die ausgegebene Devise weniger Adventure mehr Action scheint eine Verbeugung vor den japanischen Fans zu sein, die es als Herausforderung angesehen haben, das Original-*Resident Evil* auf Zeit durchzuspielen. Genau dies macht auch einen Großteil des Reizes der Fortsetzung aus. Wer das

Die Rätsel sind traditionell keine besondere Herausforderung

STATEMENTS

MARCO HÄNTSCH: *Wer auf spielerische Innovationen gehofft hat, ist selber schuld. Capcom riskierte nichts und bereitete das populäre Horror-Thema grafisch sensationell auf. Der prickelnde Nervenkitzel ist knallharter Action gewichen – perfekte Unterhaltung für die ganze Familie.*

TOBIAS PARTETZKE: *Fragwürdig, fragwürdig. Kann ein Sequel noch begeistern, wenn es die spannende Atmosphäre des Vorgängers durch einige Schockeffekte und geballtes Geballer ersetzt? Ja, es kann.* Resident Evil 2 *ist zwar nicht so spannend, aber dafür steppt hier der Bär.*

SEBASTIAN KRÄMER: *Basierend auf den unbestreitbaren Qualitäten des Vorgängers wurde eine veränderte, aber ebenso gelungene Atmosphäre des erlesenen Horrors geschaffen. Der Spieler schlüpft in die Rolle gehetzten Freiwilds, da die untote Bedrohung nun viel gegenwärtiger ist.*

THOMAS HELLWIG: *Irgendwie haben die schleichenden Grobmotoriker mein Mitgefühl – sind sie nicht im Grunde niedlich angefaulte Untote in einem Action-Adventure der Spitzenklasse? Capcoms schicke Horrorgestalten tummeln sich in einem grausam guten Game mit dramatischem Verlauf.*

Der Detailreichtum der vorberechneten Kulissen ist enorm. In diesem gut gesicherten Raum des Umbrella-Labors lassen sich einige kuriose Produkte der Genexperimente bestaunen

Spiel erfolgreich beendet hat, erhält ein Ranking, das neben der Spieldauer und der Anzahl der Abspeicherungen auch die Schußgenauigkeit und den Einsatz von Heilungssprays berücksichtigt. Nicht nur Freaks fühlen sich angesichts dieser strengen Beurteilung ihrer Leistung zum wiederholten Durchspielen angespornt und werden dafür mit zusätzlichen Spielmodi (Hunk und Tofu) sowie Extrawaffen (siehe S. 84/85) belohnt. Wem das auf Dauer zu langweilig ist, dem bietet *RE2* vier Szenarien mit leicht unterschiedlichen Handlungen. Anders als bei *RE1* wurden den beiden Hauptdarstellern abweichende Handlungsabläufe spendiert. Während Leon das Polizeigebäude durch den Keller verläßt, findet man mit Claire den nötigen Sprengstoff, um ein brennendes Hubschrauberwrack in die Luft zu jagen, das den Zugang zum Büro des Polizeichefs versperrt. Beide treffen auf verschiedene Support-Charaktere, deren Steuerung man kurzzeitig übernehmen kann und müssen sich an einigen Stellen des Spiels auch anderen Gegnern entgegenstellen. Grob geschätzt kann man sagen, daß die beiden Modi zu ca. 25 Prozent differieren. Zusätzlich zu diesen A-Modi können zwei B-Modi freigespielt werden. In diesen wartet je ein neuer Spielabschnitt im Umbrella-Labor sowie ein weiterer Endgegner auf das Heldenduo. Die Vielzahl der überschneidenen Handlungsstränge hat allerdings auch direkte Auswirkungen auf die jeweilige Spieldauer. Bereits nach ungefähr vier Stunden steht man dem letzten Mutanten gegenüber und hat sich den ersten B-Modus erarbeitet. Auf den ersten Blick ist dies ein wenig ernüchternd, doch die Motivation, jedes Detail aus der Welt der Zombies zu Gesicht zu bekommen ist sehr hoch und mehrmaliges Durchspielen somit garantiert.

Resident Evil ist und bleibt etwas Einzigartiges. Trotz des gewaltigen Erfolgs des zwei Jahre alten Titels, ist es in der Zwischenzeit keinem anderen Entwickler gelungen, etwas Vergleichbares zu erschaffen. Der zweite Teil setzt das populäre Spielkonzept konsequent fort und wird sicherlich auch hierzulande mit Begeisterung aufgenommen. *RE2* ist interaktives Kino, wie man es sich wünscht: glänzend präsentiert und etxrem spannend. ■

XL-Wertung 95%

PRO·PINBALL
timeshock!
Sobald der Zeitkristall zerspringt, finden Sie sich im Alten Rom.
Ihre Mission: Setzen Sie den Zeitkristall wieder zusammen - dazu reisen Sie durch vier verschiedene Zeitzonen, in denen einige Aufgaben auf Sie warten!
BALL SAVE
LANE CHANGER HOLD BUTTON FOR STATUS REPORT
MAGNOSAVE
LANE CHANGER HOLD BUTTON FOR STATUS REPORT
• Je nach Spielstärke stehen vier unterschiedliche Spielmodi zur Verfügung
• Richtig spannend wird es, wenn zehn Bälle gleichzeitig im Spiel sind!
• Geniale Grafik mit einer Auflösung von 512 x 512
• Zahlreiche Animationen, Magno-Lock und weitere super Effekte lassen den Flipper so richtig heiß laufen
• Noch mehr Abwechslung durch Spiel-im-Spiel auf der Dot-Matrix
• Superfetziger Soundtrack in Dolby Surround
Wann sind Sie reif für die internationale Rangliste auf der Empire-Website?
PlayStation
and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
empire INTERACTIVE
www.empire.co.uk
timeshock!

MEDIEVIL

Schwarzhumoriges

Sir Daniel Fortesque war der Grund, warum sich zum zweiten Mal die Fachpresse aus insgesamt sechs Ländern im Sony-Europa-Hauptquartier am Golden Square versammelte. Schon im Mai letzten Jahres durfte XL *Medievil* bestaunen, das die Firma Millennium nunmehr seit knapp zweieinhalb Jahren für die PSX produziert.

VON S. ALIER

Geplant war ein Jump&Run mit völliger Bewegungsfreiheit, erscheinen sollte der Titel zu Weihnachten. So wie es im vergangenen Frühjahr aussah, wäre dieser Termin auch ohne weiteres zu halten gewesen, wären die Entwickler bei ihrem Vorhaben geblieben. Schon damals machte das Game einen geradezu brillanten Eindruck. Die Szenarien waren überaus stimmig designt und boten optische Leckereien en masse. Der Held sollte sich mittels der verschiedensten Waffen gegen 50 Charaktere durch 20 Level schlagen.

Allerdings wird Millennium schon lange ein starker Hang zum Perfektionismus nachgesagt. Im vergangenen Frühjahr wirkte *Medievil* nahezu fertig, doch von einer Preview-Version war nicht einmal ansatzweise die Rede. Statt der geplanten Veröffentlichung zum Ende des Jahres bat sich das Team eine Verlängerung der Produktion aus, und lud vor kurzer Zeit erneut zum Stelldichein, um die Gründe für diese Entscheidung aufzuzeigen. Das ‚neue' *Medievil* präsentiert sich nun mit erweiterten

Im Kampf gegen die Wölfe ist es wichtig, die richtige Waffe im Inventar zu haben

Leveln, mehr Gegnern, einer perfekten Kameraführung und nagelneuen Spielelementen.

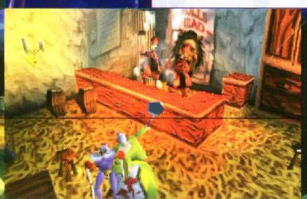
Beispielsweise wurde ein rollenspieltypisches Inventar geschaffen, in dem neben Waffen auch Heiltränke und andere nützliche Items abgelegt werden können. Die Utensilien können von einem Level in den nächsten mitgenommen werden, manche von ihnen scheinen zunächst nutzlos zu sein, finden aber später im Spiel Anwendung. An vielen Stellen wurden zudem sogenannte „Help Gargoyles", zu deutsch: sprechende Brunnen, eingebaut, die dem Helden hilfreich beim Erkunden der

Im Regen-Level ist jeder einzelne Fußtritt von Sir Daniel Fortesque zu sehen

Level oder Lösen der mehr oder minder schwierigen Rätsel zur Seite stehen.

Völlige Bewegungsfreiheit in dreidimensionalen Umgebungen boten in der Vergangenheit einige PlayStation-Titel. Doch ausgenommen *Tomb Raider* mußten sich alle Games die Kritik gefallen lassen, daß spielerisch einfach zu wenig passiert. Man durfte zwar den Vorzug genießen, sich nach Lust und Laune in den Welten umzuschauen, Gegner und Rätsel waren jedoch überaus dünn gesät. Nicht so bei *Medievil*, das mittlerweile über 60 feindliche Charaktere zu bieten hat. In den Leveln wimmelt es geradezu von Zombies, Wölfen, Riesenameisen und ähnlich unangenehmen Zeitgenossen, die für einige Adrenalinschübe beim Spieler sorgen dürften.

Leider wollte man den Besuchern auch bei der zweiten *Medievil*-Präsentation keine Preview-Version überlassen, aber immerhin wurde ein endgültiger Release für Oktober versprochen. Wie auch immer, es scheint ganz so, als dürfte sich die PlayStation-Fangemeinde auf eine schaurig-schöne Geschichte freuen, die an technische und spielerische Perfektion grenzt.



aus London

Interview

Jason Wilson, Lead Artist, Jason Riley, Artist und Chris Sorrell, Producer, sorgten nicht nur für eine gelungene Präsentation, sondern gaben auch Antworten auf offene Fragen zum neuen Millennium-Produkt.

neXt Level: Durch wen oder was ließ sich Millennium für *Medievil* inspirieren?

Chris Sorrell: Das war wohl definitiv die Arbeit von Tim Burton (*The Nightmare before Christmas*), außerdem *The Addams Family* und Capcoms Klassiker *Ghouls'n'Ghosts*.

neXt Level: Durch was unterscheidet sich *Medievil* beispielsweise von *Tomb Raider*, *Croc* oder *Nightmare Creatures*?

Chris Sorrell: Sicherlich hat *Medievil* einiges mit den genannten Spielen gemein, aber die Gameplay-Mixtur ist es schließlich, wodurch es sich deutlich von anderen abhebt. Wir haben RPG-, Adventure- und natürlich Action-Elemente integriert, zudem zieht sich eine ordentliche Portion schwarzer Humor durch das komplette Spiel.

neXt Level: Wie lange hat die Entwicklung gedauert?

Chris Sorrell: Mit dem Design haben wir bereits Anfang '96 begonnen, mit der Programmierung im Sommer des gleichen Jahres.

neXt Level: Wie viele Leute arbeiteten an *Medievil*?

Chris Sorrell: Die Programmierung wurde mit drei Leuten begonnen, später haben wir (inklusive meiner Person) auf sechs aufgestockt. Wir beschäftigen außerdem durchweg vier Designer plus Jason Wilson (Chefdesigner), zwei Leute sind mit der Erstellung der Karten und Gegner beauftragt. Soundeffekte und Musik betreuen drei Mitglieder unserer hauseigenen Sound-Abteilung.

neXt Level: Welche Hoffnungen setzen Sie in *Medievil*?

Jason Wilson: Daß wir einen neuen Standard für die PlayStation schaffen.

neXt Level: Gibt es in dem Spiel versteckte Optionen/Cheats?

Jason Wilson: Oh, ja – viele!

Chris Sorrell (grinst): Ich kann nichts über die geheimen Features erzählen – die sind nämlich geheim.

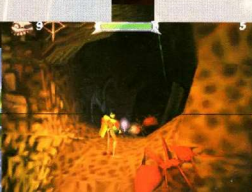
neXt Level: Wie viele Endbosse sind in dem Spiel vorhanden und wie unterscheiden sie sich von denen aus anderen Games?

Chris Sorrell: Wir haben verschiedene Endgegner in dem Spiel untergebracht. Ich denke, sie sind einzigartig, so wie etwa der riesige Dämon, der aus vielen bunten Glasstücken besteht. Dennoch liegt unser Hauptaugenmerk nicht auf den Bossen, sondern vielmehr auf der Story.

neXt Level: Wie lange dauerte die Produktion der brillanten Zwischensequenzen und wie viele Leute haben an ihnen mitgearbeitet?

JasonRiley: Die habe ich allein gemacht. Es gibt zwei Intros, ein Outro sowie zehn weitere kurze Sequenzen, die insgesamt 14 Minuten umfassen. Für die gesamte Produktion brauchte ich eineinhalb Jahre.

neXt Level: Wir danken für dieses Interview!



DEUTSCHE VERSANDSPEZIALISTEN

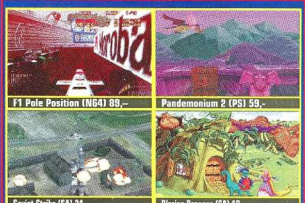
THEO KRANZ VERSAND & LÄDEN

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße 28

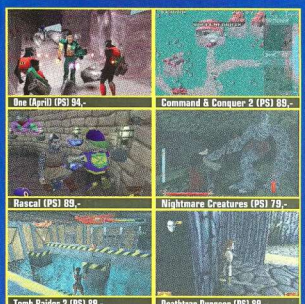
Laden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade 11

*E3N-AWARD: AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSANDHÄNDLER 1996 AUF DER E3N-MESSE IN NÜRNBERG.

ANGEBOTE DES MONATS



F1 Pole Position (N64) 89,– | Pandemonium 2 (PS) 59,– | Soviet Strike (SA) 24,– | Blazing Dragons (SA) 19,–



One (April) (PS) 94,– | Command & Conquer 2 (PS) 89,– | Rascal (PS) 89,– | Nightmare Creatures (PS) 79,– | Tomb Raider 2 (PS) 89,– | Deathtrap Dungeon (PS) 89,–

Final Fantasy 7 (PS) 99,– | Formel 1 '97 (PS) 109,– | Newman H. Racing (PS) 89,– | Masters of T.Käsi (PS) 99,– | Theme Hospital (PS) 89,– | Riven - Myst 2 (PS) 144,–

Versandkosten per Nachnahme: Post DM 6,40 zzgl. NN-Gebühr, UPS DM 6,-- zzgl. NN-Gebühr. Bei Vorkasse (nur Eurosschecks) DM 4,--. Porto Ausland DM 18,--. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Erscheinungstermine ohne Gewähr. *gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht.

PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION	289,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD, KABEL UND DEMO-CD	
BEGRENZT WIEDER LIEFERBAR: SONY PLAYSTATION VALUE PACK	333,-
WIE OBEN, INKL. ZWEITEM CONTROL PAD UND ORIG. MEMORY CARD	
CONTROL PAD (VERSCH. FARBEN)	29,-
CONTROL PAD ORG.(VER. FARBEN)	44,-
ANALOG PAD ORG.D.SHOCK (MAI)	79,-
CON. PAD CONTROL STATION AF	29,-
GAMEBUSTER - SCHUMMELMODUL	84,-
LENKRAD GAMEST.MK2 (MIT PED.)	119,-
LENKRAD TOP GEAR WHEEL (MIT PEDALEN) (FÜR N64, PSX, SAT)	149,-
JOYSTICK DOMINATOR	69,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS	29,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS-ORIG. (VERSCHIEDENE FARBEN)	39,-
MEMORY CARD 120 BLOCKS	69,-

ALUNDRA (APRIL) (PS) 89,–

MEMORY CARD 720 BLOCKS	109,-
ACTIA TENNIS (APRIL)	89,-
AIRONAUTS (JUNI)	89,-
ALUNDRA (APRIL)	89,-
ARMORED CORE (JUNI)	89,-
AYRTON SENNA KART DUEL 2	84,-
BATMAN UND ROBIN (MAI)	84,-
BEAST WARS	89,-
BLAZE N BLADE (APRIL)	89,-
BLOODY ROAR - BEAST	84,-
BRAHMA FORCE	84,-
BREATH OF FIRE 3 (MAI)	89,-
BUGGY (APRIL)	89,-
BUSHIDO BLADE	89,-
BUST A MOVE 3	59,-
CART INDY CAR-WORLD SER. (MAI)	79,-
CHILL	79,-
CIRCUIT BRAKERS (JUNI)	89,-
COLIN MCRAE RALLY (JUNI)	89,-
COMMAND & CONQUER 2	89,-
COOL BOARDERS 2	89,-
CRASH BANDICOOT 2	89,-
CRIME KILLER (JUNI)	89,-
DEATHTRAP DUNGEON	89,-

DIABLO (PS) 89,–

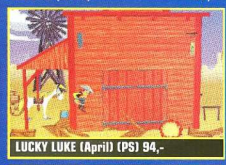
DIABLO	89,-
DODGEM ARENA (MAI)	84,-
DREAMS (APRIL)	89,-
EVERYBODYS GOLF	79,-
FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION	89,-
FIFA - FRANKREICH 98 - WM (MAI)	89,-
FIGHTING FORCE	99,-
FINAL FANTASY VII	99,-
FORMEL 1 97	109,-
FORSAKEN (APRIL)	89,-
GEX 2 (GEX 3D) (APRIL)	89,-
GHOST IN THE SHELL (MAI)	89,-
GRAN TURISMO (MAI)	99,-

FORSAKEN (Mai) N64 129,- PS 89,-

GRAND THEFT AUTO	89,-
HEART OF DARKNESS (JUNI)	89,-
HUGO 1 (APRIL)	94,-
INDY 500	89,-
JET RIDER 2 (APRIL)	79,-

GEX 3D (März) (PS) 89,-

KLONOA (MAI)	89,-
KULA WORLD (MAI)	89,-
LEGEND (APRIL)	89,-



LUCKY LUKE (April) (PS) 94,-

LUCKY LUKE (APRIL)	94,-
MAGESLAYER (MAI)	89,-
MASTERS OF TERAS KÄSI (APRIL)	99,-
MATCH DAY 3	84,-
MEDIEVAL (APRIL)	89,-
MEGA MAN 8 (APRIL)	89,-
MEGA MAN BATTLE & CHASE (APRIL)	89,-
MEN IN BLACK (APRIL)	89,-

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN SOGAR PORTOFREI*. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI*. BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR. FORDERN SIE UNSER NEUES, KOSTENLOSES MAGAZIN (MIT PREISLISTE 64 SEITEN) MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG AN:

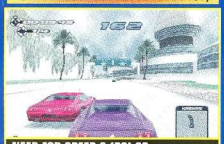
0931/35 45 222

WWW.LOGON.DE/KRANZ

cybermedia digital media

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINES
09 31/57 16 01
0180 52 11 844

N2O-NATURAL ADRENALIN (APR.) 89,-
NAGANO WINTER OLYMPICS 94,-
NASCAR 98 89,-
NBA FASTBREAK 79,-
NBA LIVE 98 89,-
NBA PRO 98 99,-
NEED FOR SPEED 3 89,-


NEED FOR SPEED 3 (PS) 89,-

NEWMAN HAAS RACING (APRIL) 89,-
NHL 98 89,-
NHL BREAKAWAY HOCKEY 84,-
NHL FACE OFF 98 (APRIL) 79,-
NHL POWERPLAY HOCKEY 98 84,-
NIGHTMARE CREATURES 79,-
NUCLEAR STRIKE 89,-
NINJA (APRIL) 99,-
ONE (APRIL) 94,-
PAX CORPUS 89,-
PERFECT ASSASIN (APRIL) 94,-
PITFALL 3D (APRIL) 89,-
PLANE CRAZY (JUNI) 94,-

GRAN TURISMO (Mai) (PS) 99,-

POWERBOAT RACING 84,-
PREMIER MANAGER 98 (APRIL) 89,-
PRO PINBALL - TIMESHOCK 79,-
PULSE (=DEPTH) (MAI) 79,-
RASCAL 89,-
REBOOT 89,-
RESIDENT EVIL DIRECTORS CUT 84,-

Die ersten Besteller erwartet eine kleine Überraschung

RESIDENT EVIL 2 (Mai) (PS) 99,-

RESIDENT EVIL 2 (MAI) 99,-
RIVEN - MYST 2 114,-
ROAD RASH 3D (APRIL) 89,-
SAN FRANCISCO RUSH (APRIL) 89,-
SHADOW MASTER 84,-
SHADOW GUNNER (JUNI) 94,-
SKULL MONKEYS 89,-
SNOWRACER 98 89,-
SPAWN (APRIL) 79,-
SPICE WORLD (MAI) 49,-
STEEL REIGN 79,-
STREETFIGHTER COLLECTION 84,-
SUPERCROSS 98 (MAI) 84,-
SUPER PANG COLLECTION (APRIL) 89,-
SUPERSONIC RACERS 2XS (APRIL) 94,-
TENNIS ARENA 2 (MAI) 94,-
THEME HOSPITAL 89,-
TIME CRISIS (OHNE PISTOLE)(APR) 89,-
TOCA TOURING CAR CHAMP 89,-
TOMB RAIDER 2 89,-
SPIELEBERATER TOMBRAIDER 2 19,95
TOTAL NBA 98 (MAI) 79,-
TREASURES OF THE DEEP (JUNI) 89,-
UBIK (APRIL) 99,-
V-BALL (APRIL) 89,-
V-RALLY 89,-
VIGILANTE (MAI) 89,-
VIPER (JUNI) 89,-
VIVA FOOTBALL (JULI) 89,-
VMX RACING 89,-
VS. (VERSUS) (MAI) 99,-
WARCRAFT II 89,-
WARGAMES (MAI) 89,-

WARHAMMER 2-DARK OMEN 89,-
WAYNE GRETZKY HOCKEY 98 79,-
WORLD LEAGUE BASKETBALL (APR) 89,-
WORLD LEAGUE SOCCER 98 (MAI) 79,-
WORLD RALLY CHAMP.T.MAK.(MAI) 94,-
WRECKING CREW (APRIL) 99,-
X-COM APOCALYPSE (JUNI) 94,-
X-MEN CHILDREN O.T. ATOM 84,-
XENOCRACY (APRIL) 94,-
YOUNGBLOOD (APRIL) 89,-

Sega Saturn

SEGA SATURN SPORTING SET 289,-
GRUNDGERÄT+FIFA 97+MADDEN 97
SEGA SATURN MAXI SET 294,-
GRUNDGERÄT+ SOVIET STRIKE
SEGA SATURN MEGA ACTION SET 333,-
WIE MAXI SET + THUNDERHAWK 2 + BLAM MACHINEHEAD+SHELLSHOCK
CONTROL PAD ORIG. 44,-
CONTROL PAD INFRA ROT ORIG. 59,-
LENKRAD MAD CATZ (MIT PED.) 119,-
LENKRAD ARCADE RACER ORIG. 89,-
GAME BUSTER SCHUMMELMOD. 79,-
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG. 49,-
ATLANTIS – 2CD 89,-
BEDLAM 79,-
BOMBERMAN (1-10 SPIELER) 89,-
BURNING RANGERS (MAI) 89,-
COMMAND & CONQUER 79,-
COURIER CRISIS (APRIL) 89,-
CROC 89,-
DARK SAVIOUR 74,-
DISCWORLD 2 84,-
DRAGON FORCE 89,-
ENEMY ZERO - 4 CD'S 99,-
FIFA '98-WM QUALIFIKATION 89,-
HOUSE OF DEAD (APRIL) 89,-
HOUSE OF DEAD (+ GUN) (APR) 120,-
JURASSIC PARK - LOST WORLD 89,-
MARVEL SUPER HEROES 89,-
NASCAR '98 89,-
NBA LIVE '98 89,-
NBA ACTION 98 89,-
NHL '98 89,-
NHL ALLSTAR HOCKEY 98 89,-
PANZER DRAG. SAGA-4CD(APR) 89,-
RAMPAGE WORLD TOUR 89,-

PANZER DRAGOON SAGA (APRIL) (SA) 89,-

RESIDENT EVIL 89,-
RETURN FIRE 89,-
RIVEN - MYST 2 (JUNI) 89,-
SEGA TOURING CAR 99,-
SHINING FORCE 3 (MAI) 89,-
SHINING THE HOLY ARK 89,-
SONIC 3D 79,-
SONIC R - SONIC T.T. 99,-

STEEP SLOPE SLIDERS 94,-
STREETFIGHTER COLLECTION 84,-
WARCRAFT II 89,-
WINTER HEAT 94,-
WORLDWIDE SOCCER '98 84,-
2 99,-

Nintendo 64

NINTENDO 64 299,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD UND AV-/SCART-KABEL
CON. PAD ORIG. VER. FARBEN 54,-
CONTR.PAD TRID. PRO COMBO 59,-
(INKL. MEM. 0,25 MEG)
LENKRAD LX4 (INKL. PEDALEN, MEM.CARD-SLOT, RUMBLE-FKT.) 129,-
GAME BUSTER 99,-
MEM. CARD 0.25 MEG - ORIG. 34,-
MEMORY CARD 1 MEG 39,-
HYPER PAK(RUMBLE+ MEM.CRD) 49,-
LX4 TREMOR PAK 29,-
ACCLAIM SPORTS SOCCER(MAI) 129,-
AEROFIGHTER ASSAULT (APRIL) 139,-
BOMBER MAN 64 89,-
CASTLEVANIA 3D (APRIL) 139,-
CRUISIN WORLD (JUNI) 89,-
DIDDY KONG RACING 89,-
DUAL HEROES (MAI) 129,-
EXTREME G 119,-
FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION 129,-
FIFA: FRANK. 98 – WM (MAI) 129,-
FIGHTER'S DESTINY 129,-
F1 POLE POSITION 64 89,-
FORSAKEN (MAI) 129,-
G.A.S.P. (MAI) 149,-
GOEMON MYST. NINJA (APRIL) 149,-
INT. SUPERSTAR SOCCER 64 129,-
LAMBORGHINI 64 129,-
LYLAT WARS(OHNE RUMB)(APR) 89,-
MARIO KART 64 89,-
MIKE PIAZ. STRIKE ZONE (MAI) 129,-
MULTI RACING CHAMPIONSHIP 119,-
NAGANO WINTER OLYMPICS 144,-
NBA COURTSIDE (MAI) 89,-
NBA PRO 98 139,-
NHL BREAKAWAY HOCKEY 119,-
OLYMPIC HOCKEY 98 129,-
RAMPAGE WORLD TOUR (MAI) 129,-
RECKING BALLS (MAI) 129,-
SNOWBOARD KIDS 89,-
SUPER MARIO 64 89,-
SPIELEBER. SUPER MARIO 64 24,80
TETRISPHERE 89,-
TUROK 99,-
WAYNE GRET. HOCK. 98 (MAI) 129,-

YOSHI'S STORY (N64) 89,-

WCW VS. NWO: WORLD TOUR 139,-
WETRIX (MAI) 129,-
WWF WARZONE (JUNI) 129,-
YOSHI'S STORY 89,-

TAMAGOTCHI
BANDAI - ORIGINAL 39,-
POCKET MAX -
DT. (HUND) ~~39,-~~ 14,-
REXI - DT. (HUND) ~~29,-~~ 9,-

TOP SPIELE ZU KNALLER-PREISEN
nur solange Vorrat reicht

Sega Saturn

3 DIRTY DWARVES 39,-
ALONE I.T. DARK 2 - JACK IS BACK 19,-
AMOK 39,-
ANDRETTI RACING (ENGL.ANL.) 39,-
BLAM MACHINEHEAD 24,-
BLAZING DRAGONS 19,-
BUST A MOVE 3 59,-
CLOCKWORK KNIGHT 2 39,-
CRIMEWAVE 14,-
CRYPT KILLER 24,-
DARKLIGHT CONFLICT 24,-
FIFA SOCCER '97 19,-
FORMULA KARTS 39,-
JOHNNY BAZOOKATONE 14,-
MADDEN NFL '97 14,-
MASS DESTRUCTION 49,-
MR. BONES 49,-
NBA LIVE 97 24,-
NFL QUARTERBACK CLUB 96 14,-
NIGHTS MIT 3D ANALOG PAD 79,-
OLYMPIC SOCCER 19,-
PARODIUS DELUXE 14,-
SHELLSHOCK 24,-
SOVIET STRIKE 24,-
STARFIGHTER 3000 19,-
SWAGMAN 39,-
THUNDERHAWK 2 24,-
TOMB RAIDER 59,-
TORICO 49,-
TOSHINDEN REMIX 29,-
VIRTUA HYDLIDE 29,-
VIRTUAL GOLF 24,-
VIRTUAL ON CYBER TROOPERS 29,-

Playstation

ADIDAS POWER SOCCER – PLAT. 49,-
AIR COMBAT - PLATINUM 49,-
ALIEN TRILOGY - PLATINUM 49,-
CRASH BANDICOOT - PLAT. (APRIL) 49,-
DESTRUCTION DERBY 2- PLATINUM 49,-
FADE TO BLACK - PLATINUM 49,-
FIFA SOCCER 96 - PLATINUM 49,-
FORMEL 1 – PLATINUM (APRIL) 49,-
INT. TRACK & FIELD - PLATINUM 44,-
MASS DESTRUCTION 69,-
MICRO MACHINES V3 49,-
PANDEMONIUM–PLATINUM (APRIL) 49,-
PANDEMONIUM 2 59,-
PORSCHE CHALLENGE-PLATINUM 49,-
RAYMAN - PLATINUM 49,-
RIDGE RACER REVOLUTION-PLAT. 49,-
ROAD RASH - PLATINUM 49,-
SOUL BLADE - PLATINUM 49,-
SOVIET STRIKE - PLATINUM 49,-
TEKKEN 2 - PLATINUM (APRIL) 49,-
THUNDERHAWK 2 - PLATINUM 49,-
TIME COMMANDO 39,-
TOMB RAIDER - PLATINUM 49,-
TRUE PINBALL - PLATINUM 49,-
WIPEOUT 2097 - PLATINUM 49,-
WORMS - PLATINUM 44,-

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
FAX 0931/571602

AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE
FÜR UNSERE KUNDEN IN ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN
TEL: 0049/85 17 37 77
1DM 7,5 ÖS, PORTO 6,90 DM ZZGL NN-GEB.

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version

read.me

Die neXt-Level-Redaktion freut sich über Anregungen, Änderungsvorschläge und Kritik, aber auch über Fragen und Meinungen zu bestimmten Spielen, Konsolen oder der Videospielbranche im allgemeinen.

Aufgrund Eurer regen Teilnahme und da immer noch „Ich will *Grandia*"-Karten und -Mails eintreffen, verlängern wir den Einsendeschluß bis zum 18.5.98. Bislang haben etwa 150 Leidensgenossen schon ihren Unmut ausgedrückt – nicht schlecht, weiter so!

Den traditionellen Aprilscherz konnten auch wir uns nicht verkneifen: Die News-Meldung *Referee 98 – Whistle to World Cup* entbehrt jeglicher Grundlage – hoffentlich greift kein Sportspiel-Hersteller diese Idee auf (Special thanks an Götz und Kai!). Abgesehen davon war natürlich auch der „Screenshot" zum *wipEout 64*-Gerücht nicht ganz ernst zu nehmen.

Die Adresse für Leserbriefe lautet:

X-plain Verlag
read.me
Friedensallee 41
22765 Hamburg

(E-Mail: next.level @on-line.de)

Die Redaktion behält sich vor, Leserbriefe gekürzt zu veröffentlichen.

Sega, laß Deine Kunden nicht im Stich!

Schön, daß ihr den *Grandia*-Aufruf gestartet habt. Leider wird der Saturn in den meisten Magazinen ja gar nicht mehr bemerkt. Es gibt eine Menge dieser „Multiformat"-Zeitschriften, bei denen sich mir alles zusammenzieht, wenn der Saturn nur noch auf dem Titelbild erwähnt wird. Bei all den gehypten Next-Generation-Konsolen wurde wohl vergessen, was gesunde Konkurrenz wert ist. Von der PlayStation alleine werden wir nicht viel haben, wenn eines Tages kein Bedarf mehr besteht, besser als andere Hersteller zu sein – weil es keine anderen mehr gibt.

In einem „Insider-Magazin" erschien eine nicht repräsentative Umfrage zum Saturn-Nachfolger. Das Ergebnis war ebenso erschreckend wie eindeutig. Auf die Frage, ob die neue Konsole erfolgreich sein wird, antworteten 68 % mit „Nein". Tatsächlich wird der Saturn II (wie immer er auch heißen mag) einen sehr schweren Stand haben, wenn Sega Deutschland seine Politik nicht entscheidend ändert. Sony hat vorgemacht, daß Selbstvertrauen, Risikobereitschaft und gezielte Werbekampagnen wichtiger sind als technische Leistungen. Segas letzter Stich ist eine lange Firmengeschichte und der Glaube an Qualität. Dadurch hielt sich die Firma einen treuen Kundenstamm, eine Fangemeinde, die schon einige Halbherzigkeiten und Fehlentscheidungen von Sega überstand. Wenn unter den besagten 68 % an die 33 % zugeben, daß sie kein Vertrauen mehr in Sega haben [...] wird offensichtlich, wieviel Sega wirklich verloren hat. [...] Sega muß jetzt investieren. Offene Berichterstattung bei Magazinen, eine breite Software-Palette und vor allem Werbung, Werbung, Werbung (!) tun not. Und – wie es so schön heißt – vertrauensbildende Maßnahmen. Eine solche Maßnahme wäre die Umsetzung von *Grandia*. Auch wenn sie kurzfristig ein Verlustgeschäft wäre, würde sie ein eindeutiges Signal setzen: Daß Sega seine Kunden nicht im Stich läßt. Daß auch Sega Selbstvertrauen und Risikobereitschaft besitzt. Und daß man für den Besitz einer Sega-Konsole nicht bestraft wird. Insofern wäre die US- und Europa-Veröffentlichung von *Grandia* kein Luxus, sondern eine wichtige Investition.

Jochen Schandig

XL meint:

Man kann eigentlich nur hoffen, daß Sega diese stichhaltigen Argumente bei der nächsten Konsole berücksichtigt. Denn für den Saturn ist, so fürchten wir wohl zu Recht, der Zug abgefahren. Wir möchten nur auf XL 8/97 hinweisen, speziell auf den Messebericht zur Electronic Entertainment Expo. Damals gingen wir mit der Erwartung nach Atlanta, daß Sega jetzt noch einmal Stärke beweisen müsse. Das Ergebnis war schockierend, wie sich an dem Zitat nachweisen läßt: „Sega zeigte sich nach dem geplatzten Fusions-Deal mit Bandai in Katerstimmung. Der Mangel an neuer Saturn-Software könnte als Indiz dafür gedeutet werden, daß sich die internen R&Ds bereits um die neue Konsolen-Hardware kümmern." Sega erweckte somit bei der gesamten Branche den Eindruck, man habe den Saturn aufgegeben. Die hervorragenden Spiele, die zur Zeit noch erscheinen, kommen mehr als ein halbes Jahr zu spät.

Ich will Grandia!

Ich als Sega-Fan wollte mich für eure *Grandia*-Aktion bedanken und hoffe auf Erfolg. Außerdem wollte ich noch was loswerden, und zwar wollte ich euch bitten, eine Fax-Nr. für Leserbriefe und Gewinnspiele anzugeben, um die Portokosten senken zu können. Wäre echt toll.

P.S.: Ich hoffe inständig, daß ihr Sega Deutschland weiter auf die Füße tretet und uns Leser nicht über die Vorgänge im unklaren laßt. Macht weiter so!

Jürgen Buck, Berlin

XL antwortet:

Die Fax-Nummer findest Du unter der Verlagsanschrift im Impressum jeder Ausgabe.

Wie dem Extrakasten zu entnehmen ist, läuft die *Grandia*-Aktion noch einen Monat weiter. Leider wird sich der erhoffte Erfolg kaum einstellen, da sich die Situation von Sega in den vergangenen Wochen rapide verschlechtert hat. Das letzte Wort ist in dieser Hinsicht zwar noch nicht gesprochen (vgl. behind the scenes, Seite 40), doch

Saturn-Besitzer Jochen Schandig demonstriert Galgenhumor angesichts der aktuellen Situation

RASCAL

Bleib' cool - Action und Abenteuer bei Rascals aufregender Zeitreise

"PlayStation" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Rascal, Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® and © 1999-8 of Psygnosis Ltd. ALL RIGHTS RESERVED.

es sieht momentan nicht gut aus. Bei einer Auflage von 5.000 Spielen für die gesamte USA bei einem aufwendigen Titel wie *Panzer Dragoon Saga* kann man sich vorstellen, daß es sich nicht lohnt, ein weiteres aufwendiges Übersetzungsprojekt in Angriff zu nehmen – ganz im Gegenteil. Über die aktuellen Stückzahlen verkaufter Saturn-Top-Titel in Deutschland gibt es zwar keine konkreten Angaben seitens Sega, doch liegen die keinesfalls über den amerikanischen. Sega Deutschland betonte gegenüber neXt Level, daß die weitere Software-Versorgung für den Saturn hierzulande gesichert sei, doch diese Aussage ist sehr relativ. Schließlich steht die Zahl im Raum, daß 1998 15 neue Games von Sega auf den Markt kommen sollen. Neben *Steep Slope Sliders*, *Winter Heat*, *NHL All-Star Hockey 98*, *NBA Action 98* und den vier in dieser Ausgabe getesteten Spielen finden sich momentan allerdings nur noch *Shining Force 3* und *Riven* auf der Ankündigungsliste. Damit sieht es für das zweite Halbjahr nicht gerade rosig aus. Schließlich verabschiedete sich in diesem Monat auch das einzige deutsche Sega-only-Magazin aus dem Handel.

In Japan werden sicherlich noch reichlich Saturn-Spiele auf den Markt kommen, denn dort verkauft sich Segas 32-Bitter auch heute noch besser als das N64. Doch nur die wenigsten Spiele werden weiterhin den Weg ins Abendland finden.

In Japan werden sicher noch reichlich Spiele für den Saturn erscheinen

Im Zuge der oben angesprochenen Meldungen kursiert sogar das Gerücht, die Software-Produktion werde in den USA ab Juni komplett eingestellt. Das mag zwar aus der Luft gegriffen sein, doch von ungefähr kommen solche ‚Meldungen' auch nicht. Wir bleiben auf jeden Fall am Ball, denn das Interesse unserer Leser ist durchaus nicht gering. Wobei die Tatsache, daß der langjährige PR- bzw. Marketing-Manager Sega Deutschlands die Firma dieser Tage verlassen hat, die Aufgabe nicht gerade erleichtert.

Wut auf Sega

Sega begeht einen großen Fehler, *Grandia* nicht wenigstens in einer englischen Version zu veröffentlichen. Ich könnte sowieso an die Decke springen, wenn ich sehe, welche RPG-Perlen den europäischen Konsolenbesitzern durch die Lappen gehen. Auch nervt es, daß die Hersteller immer noch nicht erkannt haben, daß es auch in Deutschland eine große Fangemeinde gibt.

Michael Zaton

XL antwortet:

Wir geben zu bedenken: Wenn es wirklich eine so große Zielgruppe für Rollenspiele gäbe, meinst Du wirklich, daß die Hersteller so – mit Verlaub – dumm wären, sich das Geschäft entgehen zu lassen? *Final Fantasy VII* war im Westen jedenfalls nicht der erhoffte Erfolg für Sony. Das erkennt man schon daran, daß die Presse nicht mit allwöchentlichen Meldungen über neue Verkaufsrekorde überschüttet wurde. *Final Fantasy III* für das SNES war seinerzeit in den USA ebenfalls nicht der erwartete Mega-Seller für Nintendo.

Klare Verhältnisse

Unlängst las ich in einem Singleformat-Magazin folgende Worte: „Ohne Frage gehört *GoldenEye* derzeit zu den beliebtesten Spielen in Deutschland. Dies ist vor allem deshalb erstaunlich, weil es offiziell gar keine deutsche Version gibt und das Spiel nur als Import erhältlich ist ..." Was bildet Nintendo sich eigentlich ein? Daß alle N64-User kleine Kinder sind? Nichts gegen *Yoshi* & Co. und gegen deren Qualitäten, aber ich habe (und das nicht nur, weil ich inzwischen 30 Lenze zähle) andere Interessen, was die Art der Videospiele angeht. Okay, okay, Nintendo hat Angst vor der (meines Erachtens völlig falsch arbeitenden) BPjS (denen muß schleunigst ein Riegel vorgeschoben werden), aber die meisten N64-Spieler wollen dieses Spiel. Es nützt kein *Super Mario* Teil 3, 4, 5 und kein *Chameleon Twist*, wenn nur wenige diese Spiele wollen. Meiner Meinung nach (und der einer ganzen Menge anderer Leute) sollte Nintendo schleunigst reagieren und den Spielern geben, was die Spieler wollen (auch ohne Import und ungeschnitten!!!). Sony hat's teilweise vorgemacht, und das ganz gut. Weiter so!

Stefan Lange, Rehburg-Loccum

XL antwortet:

Dieses Ärgernis kann man so oder so sehen. Natürlich ist es ärgerlich, daß sich Nintendo hierzulande nicht an Spiele wie *GoldenEye 007* herantraut. Dabei spielt allerdings unseres Erachtens nicht allein die „Angst" vor der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften eine Rolle (auf Sinn, Zweck und Arbeitsweise dieser Behörde wollen wir an dieser Stelle nicht weiter eingehen, das wird demnächst noch Thema sein), sondern auch das Image in Deutschland. Nintendo ist in der Vergangenheit ganz gut damit gefahren, sich von den leider immer noch weitverbreiteten Vorurteilen zu distanzieren, Videospiele sind bzw. machen gewalttätig. Von dieser Grundaussage sind ja die meisten Fernsehberichte zu besagter Thematik stark geprägt, sogar die überwiegenden Beiträge der sonst weniger sensationslüsternen öffentlich-rechtlichen Fernsehanstalten. Nintendos Saubermann-Image führt jedoch dazu, daß treusorgende (Groß-)Eltern bedenkenlos Game Boy, SNES oder N64 verschenken können. Sony hat es natürlich recht geschickt gemacht, tiefverwurzelten Vorurteilen durch den Werbe-Overkill und Image-Kampagnen entgegenzutreten. Wie wir in der letzten neXt Level berichteten (behind the scenes, Seite 20), ist es Nintendo durchaus nicht entgangen, daß man neuerdings auch im Revier der „älteren Zielgruppe" den einen oder anderen Käufer anspricht (40 % der Nintendo-Fans sind heute älter als 15 Jahre), damit wird sich langsam auch eine Annäherung an deren Bedürfnisse einstellen. Wobei wir das Wort ‚langsam' in unserer Aussage für wichtig halten ...

Was nun jedoch die andere Sichtweise betrifft: Nintendos kinderfreundliches Image ist wirklich kein Geheimnis. Die Werbung spricht nun einmal deutlich jüngere Semester an. Wenn man eine Konsole dieses Herstellers erwirbt, muß man davon ausgehen, daß es sich mit den Spielen nicht anders verhält.

Lara rules?!

Ich möchte meine Meinung zu dem Leserbrief von Arno ‚Lo Wang' Kampfmann („Laras Schönheitsfehler") in XL 3/98 abgeben.

Wozu die Hilfen bei *Tomb Raider 2* in Form von Lösungen? Ich bin ein 23jähriger Arbeitnehmer, selten vor 19.00 Uhr zu Hause. Sowohl ein Freund von mir, als auch ich haben „Lara-Baby" in 15 Tagen (Netto-Spielzeit: 19 h, 52 Min.) durchgespielt. Und zwar ohne irgendwelche Hilfe(n), wie z. B. Komplettlösungen oder Cheats. Denn bei Lara zu schummeln, hätte an unser beider Ehre schwer gekratzt. Ich gehe sogar so weit zu behaupten, daß der Schwierigkeitsgrad in Teil 1 höher anzusiedeln war. (Bei *Resident Evil 2* ist das hoffentlich umgekehrt, denn dort war der erste Teil, zumindest mit Jill, zu einfach.) Auch geht meiner Meinung nach die Wertung von 95 % vollkommen in Ordnung, denn ein Spiel, das einem schlaflose Nächte bereitet, und bei dem man auch die hartnäckigen Wünsche der attraktiven Freundin außer acht läßt (die würde ich mir sonst nie entgehen lassen), hat es verdient, an der 100%-Grenze zu kratzen. Auch mit der Meinung über die mißratenen Level bin ich nicht einverstanden, im Gegenteil, ich war sogar begeistert. Denn nochmals 15 Level in diversen Höhlen und Katakomben wäre nicht Sinn der Sache für den zweiten Teil gewesen. Die User des ersten Teils schrien doch nach mehr Abwechslung. Und das hat Eidos

(Core) geschafft. Und zu der Speicheroption sei noch gesagt, daß man ja nicht so oft abspeichern muß, wenn man nicht unbedingt will. So wurde aber denjenigen, die lieber alle fünf Schritte abspeichern möchten, die Möglichkeit gegeben.

P.S.: Das neXt-Level-Team möchte ich bitten, seinen erfreulich guten und sachlichen Kurs in Sachen Spiele-Magazin so beizubehalten, denn dann könnt ihr auf mich als Leser zählen. Wie wäre es denn mit einer Extra-,Meinungen über Lara'-Seite in der kommenden Ausgabe?

Dirk ,Ryu' Meyer, Ratingen

XL antwortet:

Daß die Meinungen auseinandergehen, überrascht uns keineswegs. Weitere Kommentare zu diesem Thema sind natürlich gern gesehen, doch Lara II ist ja nun auch nicht mehr die Jüngste und das Thema nicht mehr so aktuell. Uns würden vielmehr die Meinungen zu *Resident Evil 2* interessieren. Den Schwierigkeitsgrad bewerten wir eher niedriger als den von Teil 1 (der Rätselanteil geht gegen null), doch dafür hat Capcom einen geschickten Taschenspielertrick gefunden, um die Spieler bei der Stange zu halten. Ist es wirklich die feine, japanische Art, den User quasi ,zu zwingen', *Resi 2* vier- bzw. sogar sechsmal durchzuspielen, damit er alles sehen kann – ein gutes Rating zusätzlich vorausgesetzt? Erfüllt Teil 2 die Erwartungen nach der langen Entwicklungszeit? Schließlich wurde das Projekt nach einem Jahr nochmal von vorn begonnen (vgl. XL 4/98).

Uns würden vielmehr die Meinungen zu Resident Evil 2 interessieren

Wer will schon leichte Kost?

Gerade lese ich die Leserbriefe der März-Ausgabe zum zweiten Mal durch und ärgere mich doch glatt wieder über „Laras Schönheitsfehlerbrief". Das Gejammer über den hohen Schwierigkeitsgrad von *Tomb Raider II* kann ich nicht verstehen. Auch ich habe *Tomb Raider II* ohne Lösungshilfe durchgespielt (hat zugegebenermaßen lange gedauert) und bin der Meinung, daß es aufgrund der neuen (überflüssigen) Save-Option notwendig gewesen wäre, noch mehr Level im Schwierigkeitsgrad, wie „Der Tempel des Xian", anzubieten. Ich bin sicher alles andere als ein großartiger Gamer, doch wenn bei mir nach Beendigung des Spiels fast 50 Medi-Paks übrig sind, dann bleibt nur eine Erkenntnis, nämlich die, daß Laras kämpferische Auseinandersetzungen viel zu leicht sind. Sicherlich hat *Tomb Raider II* einige technische Schwächen, als Fazit bleibt jedoch, daß es ohne Zweifel das bislang beste Action-Adventure ist. Für alle, die leichte Konsolenkost bevorzugen, gibt es ja bald *RE2*.

Gerhard Meier, Nürnberg

Neidvoller Blick auf die PSX

Als N64-User steht man ja momentan wirklich im Regen. Wenn ich mich so bei der ,Konkurrenz' umsehe, könnte ich in die Luft gehen. Besonders im Hinblick auf *Resident Evil 2*. Als ich noch eine PSX mein eigen nennen konnte, war ich total vernarrt in das Spiel. Der zweite Teil jedoch übertrifft alles Dagewesene und sieht verdammt gut aus! Und was geschieht im Nintendo-Sektor? Dort werden einfach nur alte Spiele neu aufgewärmt und für viel Geld abermals verkauft. Im Moment denke ich da an *F-Zero X* oder *LylatWars*. Ist es denn nicht möglich, *Resident Evil* von einem 32-Bit-System auf ein 64-Bit-System umzusetzen? Da können doch wohl kaum Abstriche gemacht werden, oder? Ich frage mich, warum Nintendo in teure Technik investiert hat, wenn nur Titel wie *Diddy Kong Racing* (was schon im Zweispieler-Modus unter aller Würde ist) oder *Cruis'n USA* erscheinen. Die Spiele, die der N64-Technik gerecht geworden sind, sind meiner Meinung nach *Turok*, *GoldenEye*, *Wave Race* und *extreme-G*. Schon traurig, wenn man bedenkt, daß es über 30 ,Game-Paks' gibt. Manchmal überlege ich bereits, ob ich mir nicht wieder eine PSX zulegen sollte. Nur die überragende Technik bringt's halt nicht. So ähnlich wird es dem Saturn 2 wahrscheinlich auch ergehen.

Markus via E-mail

XL antwortet:

Du beklagst die vielen Fortsetzungen im Nintendo-Sektor und schwärmst gleichzeitig für *Resident Evil 2* ...

Was den angeblichen Mangel an guten N64-Spielen betrifft: Die Entscheidung, welche Konsole für Dich die beste ist, können wir Dir nicht abnehmen. In Anbetracht der Spiele, die Dir gefallen, scheinst Du ein Problem mit der sogenannten ,kindlichen' Software zu haben. In dem Fall bist Du mit einer PSX wohl besser bedient.

Andererseits ist es müßig, über die Qualität der Software zu diskutieren, wenn als Argumentationshilfe *Cruis'n USA* ins Feld geführt wird. Wenn man eines der anerkanntermaßen schlechtesten N64-Spiele mit den PlayStation-Highlights vergleicht, steht das Ergebnis natürlich von vornherein fest.

Gewinner

Lara Croft-Competition XL 12/97:
5 Eidos-Mützen:
Jörg Oel, Altenbeken; Silke Finger, Düsseldorf; Thomas Albrecht, Gera; Ronny Fischer, Eisenach; Johannes Raabe, Speyer
5 Tomb Raider-Uhren:
Matthias Frohme, München; Francoise Giraud, Henstedt-Ulzburg; Tang Jet Loong, Lörrach; Marco Richter, Berlin; Michael Hussinger, Losheim
Discworld II-Competition XL 2/98:
eine PSX + eine Spiele-CD Discworld II:
Andreas Becker, Korschenbroich
je ein exklusive, limitierte DW-Tonfigur:
Tanja Gerstel, Homberg; Sebastian Kranz, Berlin
10 x eine Spiele-CD Discworld II:
Ratkovic Marjan, Koblach; Manuela Cornet, Amdingstadt; Hans-Jürgen Herrmann, Hettenshausen; Horst Süßmuth, Detmold; Marcus Müller, Siegburg; Marco Weidmann, Ingelheim; Jerry Herken, Potsdam; Christian Kirschner, Mannheim; Wolfram Meidlinger, Neuhausen/F.; Philipp Purucker, Thale
10 x ein von Josh Kirby handsigniertes DW-Poster:
S. Tasch, Kassel; Wilfried Behrmann, Heide; Felia Geib, Mainz; Denis Schäfer, Rülzheim; Frank Lemke, Großenkneten; Daniel Szalla, Sol.1.; Timo Schütte, Neustadt; Konstantin Zielke, Wiesbaden; Rosita Kayser, Hannover
Precon-Competition XL 2/98:
ein Projector Citizen 30 PC:
Jack Schott, Düsseldorf
ein Konverter VGA-PAL:
Jessica Zimmermann, Berlin
ein Bug Blaster:
Sven Krieger, Hamburg
7 x ein Citizen-T-Shirt:
Alexander Ziska, Monheim; Andreas Parsch, Karlsruhe; Robert Framatte, Stuttgart; Christian Klamme, Langen-Holßel; Katy Nedeljov, Voerde; Jessica Schuck, Graisbach; Mike Knuth, Nauen

neXt Level online
www.x-plain.de

Die Homepage der neXt Level hat neben einem neuen Aussehen zahlreiche Detailverbesserungen erhalten. Die Cheat-Zone behandelt alle gängigen Konsolen, das Leserforum erfreut sich immer größerer Beliebtheit und die Gallery hat sich mit mehr als 1000 Aufrufen als Senkrechtstarter entpuppt. Dort wird zur Zeit die Centrefold-Reihe aus der neXt Level fortgesetzt. Mit über 100 Reviews von aktuellen Spielen für die Next-Generation-Konsolen bietet unsere Homepage ein schnelles Nachschlagewerk.
Einen großen Schritt nach vorn hat auch unsere News-Abteilung und die Gerüchteküche gemacht, die jetzt fast täglich aktualisiert werden. Kurz: Wer auf dem neuesten Stand sein will, sollte neben der Lektüre der neXt Level auch regelmäßig unsere Homepage aufrufen.

hasbro wächst weiter

Nur drei Wochen nachdem sich der Hasbro-Konzern den amerikanischen Spielehersteller Tiger Toys (Tiger Electronics) für 335 Millionen Dollar einverleibt hat, erwirbt Hasbro Interactive Atari - angeblich für ein Taschengeld von nur 5 Mio. $. Die Arcade-Abteilung, Atari Games, ist davon nicht betroffen (und gehört weiterhin zu Midway), sondern die Hauptfirma, die im Juli 1996 von dem Festplattenhersteller JTS Corp. aufgekauft und praktisch aufgelöst wurde (XL berichtete).

Neben dem Game.con von Tiger besitzt Hasbro dadurch die Rechte an einem weiteren erfolglosen Handheld, dem Lynx. Dies ist jedoch kaum der Grund für den Kauf von Atari, denn in dem Deal enthalten sind sämtliche zu Atari gehörenden Warenzeichen, Handelsmarken, Patente und Urheberrechte sowie über 75 Atari-Spielelizenzen (z. B. *Pong*, *Breakout*, *Missile Command*, *Tempest*), die Hasbro Interactive zum Teil neu vermarkten will. Als erster Titel ist bereits für den Herbst *Centipede* für Nintendo64, PSX und PC angekündigt.

Der Präsident von Hasbro Interactive, Tom Dusenberry, kommentiert den Kauf: „Mit innovativen Spielideen gehörte Atari zu den Pionieren der Videospiele. Wir werden den Geist der Atari Spiele-Klassiker mit aktuellem technischen Know-how und innovativem Spieldesign neu aufleben lassen. Mit dem Atari-Engagement setzen wir unsere erfolgreiche *Frogger*-Marketing-Strategie fort. Hasbro Interactives aktuelle Umsetzungen der Atari-Klassiker werden alte wie neue Atari-Fans gleichermaßen begeistern."

Nach eigenen Angaben gehört Hasbro Interactive zur Zeit zu den Top 5 der amerikanischen Unterhaltungssoftware-Publisher. Offenbar hält man den aktuellen Retro-Trend für mehr als eine temporäre Erscheinung. Detaillierte Infos über die Szene vermittelt der zweite Teil unserer Emulatoren-Reportage in dieser Ausgabe. ■

die legende lebt

Nolan Bushnell, der Gründer von Atari, besuchte im März das Video- und Computerspiele-Museum in Berlin. Auch im Alter von 56 Jahren zeigt sich der Vater von *Pong* immer noch interessiert an den aktuellsten Entwicklungen, ja, er mischt sogar noch kräftig dabei mit. Im Herbst dieses Jahres plant er die Eröffnung eines 5000 qm großen Unterhaltungsparks in Los Angeles („in.10. city"), in dem 512 Personen vernetzt an einem Spiel teilnehmen können. Nach eigenen Aussagen hält Bushnell das Internet für die wichtigste kulturelle Entwicklung der vergangenen 100 Jahre. Als großes Hindernis für den technischen Fortschritt in Deutschland betrachtet er die hohen Telefongebühren („Bei uns zu Hause kann ich einen Monat lang täglich 24 Stunden im Internet für 50 $ surfen ...").

Das Video- und Computerspiele Museum in Berlin (Rungestraße 20) ist montags bis donnerstags von 14 bis 18 Uhr und sonntags von 12 bis 18 Uhr geöffnet. Der Eintritt beträgt 6 DM (ermäßigt 4 DM, Kinder unter 12 Jahren 3 DM). Das besondere daran ist: An den ‚historischen' Geräten darf auch gespielt werden. ■

nomen est omen

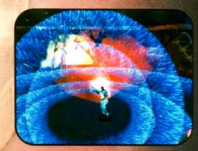
Nintendo

Die deutsche Abteilung von Nintendo soll den Namen Nintendo of Europe künftig zu recht tragen. Während die Niederlassung mit Sitz im bayrischen Großostheim in der Vergangenheit weitestgehend nur für den deutschsprachigen Raum zuständig war, werden künftig alle europäischen Divisions der Europazentrale unterstellt. Rare wird allerdings weiterhin direkt mit Nintendo of America zusammenarbeiten. ■

ein herz für erwachsene

GT Interactive darf die N64-Umsetzung von *Quake* sowie *Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero* zwar getrost als vorabindiziert betrachten, dennoch sollen die Spiele bereits in diesem Monat in Deutschland auf den Markt kommen. Eine Veröffentlichung in begrenzter Stückzahl ist über den Fachhandel geplant, wo sichergestellt werden kann, daß die Spiele nicht an Minderjährige verkauft werden. Abgesehen davon sollen *Robotron 64* sowie *Rampage World Tour* in den nächsten Wochen herausgebracht werden. Für Mai ist *Mike Piazza's StrikeZone* angekündigt, für September die N64-Fassung von *Gex* und für Oktober *Bio Freaks* sowie *Off-Road Challenge*, die N64-Umsetzung des Williams-Automaten. Außerdem arbeitet Eurocom für GT an *Duke Raider* (Arbeitstitel), einem *Tomb Raider*-artigen Actionspiel mit dem *Duke Nukem*-Hauptdarsteller. ■

ONE MAN • ONE SOLUTION • ONE STATE OF MIND



EINZIGARTIGE MISCHUNG AUS INTENSIVER ACTIONBALLEREI MIT JUMP'N RUN ELEMENTEN IN 3D

GENIALE SPECIAL EFFECTS, DIE AUF DER PLAYSTATION IHRESGLEICHEN SUCHEN

STIMMUNGSVOLLER SOUNDTRACK UND SEHR GUTE AUDIOEFFEKTE (Z.B. FUNKVERKEHR DER GEGNER)

NEUARTIGE „POWER" ANZEIGE - DAS „RAGEMETER"

EINFACH ZU SPIELEN, SCHWIERIG ZU MEISTERN

THERE CAN BE ONLY ONE

Als ein korruptes Militärexperiment schiefläuft, ist die Wut John Cains einzige Waffe...

Sie erwachen in den Ruinen eines Apartments in der Großstadt im Jahr 2038. Ihre Gedanken sind verschwommen. Sie erinnern sich an nichts.Ihr Körper fühlt sich seltsam und taub an, Teile Ihrer Glieder sind von einer Legierung aus schwarzem Metall umhüllt. Ihr linker Arm ist eine roboterartige Monstrosität, eine tödliche Waffe.
Es gibt nur eine Empfindung, die Sie vorwärts treibt auf der Suche nach der Wahrheit Ihrer Vergangenheit, und nur eine Empfindung, die Ihnen das Leben retten wird...RASENDE WUT

768 9642 8472

9 von 10

87%

1.8

85%

Tokyo Game Show

Bomberman Hero, Baedaman, ISS '98, Rakuga Kids, Choro Q 64, Airboarder

Das vielfach genutzte Makuhari-Messegelände der japanischen Hauptstadt diente erneut als Schauplatz für die halbjährlich ausgerichteteTokyo Game Show. Traditionell war Nintendo nicht auf der Messe vertreten, da sie ihre eigenen Spiele stets auf der E3 und insbesondere auf der Space World (ehemals Shoshinkai) vorstellen. Diesem Vorgehen folgen zunehmend auch Zweit- und Drittherstel-

Mit *Bomberman Hero* steht den Freunden kniffliger Spiele ein echter Leckerbissen bevor. Hoffentlich erscheint der Titel auch in Europa

ler von Nintendo-Software, so daß es für das N64 nicht viel zu sehen gab. Erschwerend kommt hinzu, daß sich das N64 auf dem japanischen Markt noch immer nicht im gewünschten Maß plazieren konnte.
Schon im Vorfeld wurde bekannt, daß mit 16 angekündigten Spielen die Anzahl der Nintendo64-Titel be-

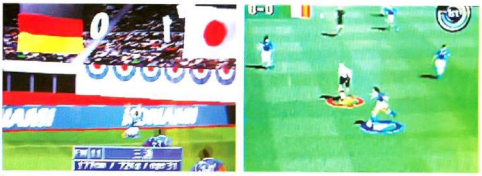
***Beadaman* ist ein First-Person-Shooter mit Knuddel-Charakter**

schämend gering sein würde. In Prozentzahlen ausgedrückt, machten N64-Games gerade mal 3,6 % der präsentierten Software aus.

Das Gros bestand mit gigantischen 52,7 % aus PSX-Spielen, Saturn-Titel waren mit 17 % ebenfalls deutlich höher vetreten als Nintendo-Module. Auf der Tokyo Game Show im Herbst '97 gab es mit 7,9 % N64-Games auch nicht gerade viel zu sehen, aber immerhin noch mehr als das Doppelte.

Fragen an japanische Entwickler, die auf die Bereitschaft, für Nintendos 64-Bitter zu programmieren, abzielten, wurden der Situation entsprechend meistens mit verachtenden, bestenfalls aber mit gleichgültigen Sätzen beantwortet. Das N64 hat in Nippon das Image, ein Kinderspielzeug zu sein, mit dem sich Heranwachsende vergnügen können, die das achte Lebensjahr noch nicht überschritten haben.

Demzufolge war es auch nicht verwunderlich, daß Entwickler Hudson seine beiden Titel *Bomberman Hero* und *Beadaman* in der Kinderecke seines Messestandes präsentierte. Der *Bomberman 64*-Nachfolger wurde bereits in XL 4/98 vorgestellt und kann ruhigen Gewissens als einer der besseren N64-Titel der Tokyo Game Show bezeichnet werden. In *Beadaman* übernimmt der Spieler die Rolle dreier Roboter, die dreidimensionale Welten zu erkunden haben. Der Titel erinnert an eine Verniedlichung des *Turok*-Prinzips, denn das Spiel wird aus einer First-Person-



Leider zeigen die Fotos nicht, daß *ISS '98* detaillierter und schärfer aussieht als sein Vorgänger, da sie vom Bildschirm abfotografiert wurden

Perspektive geführt und erfordert unter anderem die Bekämpfung wilder Dinosaurier und unbekannter Aliens. Ende des Jahres soll das Game in Japan erscheinen, ein Release im Westen ist derzeit nicht geplant.

Ein echtes Highlight konnte am Stand von Konami gesichtet werden. *International Superstar Soccer '98* war zwar noch nicht fertiggestellt, sah aber bereits sehr vielversprechend aus. Die Spielgeschwindigkeit soll der des Vorgängers entsprechen, das Gameplay hingegen erneut verbessert werden. In puncto Präsentation wurde bereits deutlich, daß die Programmierer sich steigern konnten. Die Grafik ist noch detaillierter, deutlich schärfer und bietet mehr Kameraeinstellungen. Auch der Sound wurde überarbeitet, die Songs klingen qualitativ besser und der Kommentator verfügt nun über ein bedeutend größeres Vokabular. Ein Release-Termin wurde noch nicht genannt. Mit *Rakuga Kids* bietet Konami ein Beat 'em Up, das offensichtlich für Kinder gedacht ist, der Grafikstil erinnert stark an *PaRappa the Rapper*. Takara zeigte *Choro Q 64*, das einen ordentlichen Eindruck machte. Bis zu vier Spieler können bei diesem Rennspiel gleichzeitig an den Start gehen und versuchen sich mit Waffengewalt gegenseitig am Vorankommen hindern. Der Spieler hat bei die Möglichkeit, eigene Wagen und Strecken zu entwerfen und auf einem Controller Pak abzuspeichern. Das Spiel soll im Juni in Japan erscheinen, ob und wann es in Europa und Amerika veröffentlicht wird, ist zur Zeit leider noch nicht klar.

Takaras *Choro Q 64* ist mit einem Vierspieler-Modus ausgestattet

Human präsentierte mit *Airboarder* ein Rennspiel, das in Japan inzwischen erhältlich sein sollte. Wenn alles klappt, folgt in der kommenden XL ein ausführlicher Bericht über diesen interessanten Hover-Board-Titel. ■

Beat-'em-Up-Action für Kinder bietet Konamis *Rakuga Kids*

Mit dem Hover-Board durch die Luft – kein Problem bei *Airboarder*

Yoshi's Story

System: N64 Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo Erhältlich: im Handel

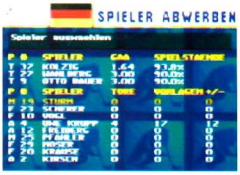
Nintendo hat Wort gehalten und der westlichen Version von *Yoshi's Story* noch einen letzten Feinschliff verpaßt. Viel verändert hat sich dadurch allerdings nicht. Im ersten Level gibt es nun an einigen Stellen kleine Gartenzäune, beim Regenschirmflug fallen neuerdings Regentropfen vom Himmel herab und die Eierspender sind ab jetzt in der Farbe des gewählten Yoshis. In fast allen Leveln wurden einige Shy Guys und Früchte neu plaziert. Wer sich jedoch erhofft hatte, dadurch mit einem herausfordernden Schwierigkeitsgrad konfrontiert zu werden, der wird enttäuscht sein, denn der ist nach wie vor sehr niedrig ausgefallen. Die Speicherfunktion wurde erweitert, das Game beginnt nun stets in jenem Level, in dem ausgeschaltet wurde, anstatt am Spielanfang (wie z. B. bei *Lylat Wars*). Alle Texte sind in deutscher, englischer und französischer Sprache anwählbar und wurden in einem sehr kindlichen Schreibstil verfaßt. ■

Nintendo sorgte erneut für eine optimale PAL-Anpassung. *Yoshi's Story* läuft ohne Balken und ist genauso schnell wie sein NTSC-Pendant

Olympic Hockey '98

System: N64 Hersteller: GT Interactive
Entwickler: Midway Erhältlich: im Handel

Im Sportspielbereich ist man in puncto Neuauflagen einiges gewohnt, doch Midway treibt das genreübliche Verfahren mit *Olympic Hockey '98* auf die Spitze. Das Gameplay, die Grafik und der Sound wurden aus *Wayne Gretzky's 3D Hockey '98* übernommen, verändert wurde nur die Anzahl der Teams. Statt der bewährten 26 NHL-Mannschaften, verfügt dieses Game über sage und schreibe 14 Olympia-Teams! Während die vertretenen Nationen der Realität von Nagano entsprechen, wurden nur die Spieler übernommen, die in der NHL spielen. Wer einen der beiden *Wayne Gretzky's 3D Hockey*-Vorgänger hat, braucht *Olympic Hockey '98* auf keinen Fall. ■

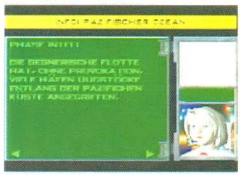


Die Veröffentlichung von *Olympic Hockey '98* klingt wie ein verspäteter Aprilscherz, getreu dem Motto: Greifen Sie zu, jetzt mit weniger Inhalt!

AeroFighers Assault

System: N64 Hersteller: Konami
Entwickler: Paradigm Softw. Erhältlich: im Handel

AeroFighters Assault ist auch mit der PAL-Konvertierung nicht besser geworden (XL 2/98). Ergänzend zum langweiligen Leveldesign und der extrem schwierigen Steuerung, muß sich der Spieler nun auch noch über fette Balken am oberen und unteren Bildschirmrand ärgern. Bei den Missions-Briefings und der Sprachausgabe kann allerdings zwischen Deutsch, Französisch und Englisch gewählt werden. In dieser Form ist *AeroFighters Assault* weiterhin nur den absoluten Flugspiel-Puristen zu empfehlen. ■



Wer in die Verlegenheit gekommen ist, dieses Spiel zu besitzen, sollte den Zweispieler-Modus ausprobieren, denn geteiltes Leid ist halbes Leid

Sim City 2000

System: N64 Hersteller: Imagineer
Entwickler: Imagineer Erhältlich: als Import (jp)

Erste Eindrücke der N64-Umsetzung des vier Jahre alten PC-Klassikers waren vielversprechend (XL 1/98). Trotz hochauflösender Grafik wirkt die vollendete Fassung jedoch insgesamt lieblos konvertiert. Durch die vielen Texteinblendungen bleibt das Spiel Menschen mit Japanischkenntnissen vorbehalten, beim Heranzoomen pixeln die Bilder stark auf und der spärliche Sound ertönt zudem in äußerst miserabler Tonqualität. Anhänger der Simulations-Serie sollten sich bis zum Erscheinen von HALs *Sim City 64* für das 64DD gedulden. ■

Die N64-Version entpuppt sich als Enttäuschung. Der PC-Klassiker wurde lieblos konvertiert und gibt technisch ein schwaches Bild ab

Holy Magic Century

System: N64 Hersteller: Konami Entwickler: Imagineer Erhältlich: ab Juni

Nach mehreren Namensänderungen steht der westliche Titel für Konami/Imagineers RPG nun (angeblich) endgültig fest. Aus *Quest 64* wurde wieder *Holy Magic Century*, nur das Anhängsel Eltale schaffte nicht den Sprung zurück zum Urtitel (In Japan läuft das Spiel nun übrigens unter dem Namen *Eltale - The Elemental Tales*).

Der Spieler steuert den Helden Shanjanque über die Insel Setland und erforscht deren drei Reiche. Dabei gilt es, in klassischer RPG-Manier Erfahrungen zu sammeln, die eigene Figur im Spielverlauf zu stärken und Informationen durch Gespräche mit anderen Personen zu erhalten.

Shanjanque ist ein jugendlicher Zauberlehrling, dessen Aufgabe darin besteht, die Macht über die vier Elemente Feuer, Wasser, Erde und Luft zu erringen. Um dieses zu vollbringen, begibt er sich auf die Suche nach dem verschollenen Buch der Spirit Tamer (so heißt sein Volk). Da er jedoch nicht nur hilfsbereiten Personen begegnet, muß er sich beizeiten in rundenbasierten Kämpfen gegen seine Widersacher und Rivalen wehren.

Der Grafikstil trifft vermutlich nicht jedermanns Geschmack, da er sehr japanophil ausgefallen ist. Wer sich allerdings an kräftigen Farben und knuddeligen Charakteren nicht stört, wird vermutlich für längere Zeit in eine Welt eintauchen können, die aus ebenso detailliert wie abwechslungsreich gestalteten Szenarien besteht, und die voller Überraschungen und Abenteuer steckt. Wenn alles planmäßig verläuft ist es ab Juni soweit. ■

Shanjanque setzt diesen unangenehmen Ameisen mit Zauberei zu

Shadowman

System: N64 Hersteller: Acclaim Entwickler: Iguana UK Erhältlich: 4. Quartal

Acclaim debütierte auf dem N64 mit der Comic-Umsetzung von *Turok* und landete einen Riesenhit. Nun schickt sich das Software-Haus an, einen weiteren, eigenen Comic-Helden die Hauptrolle in einem herausragenden N64-Titel spielen zu lassen.

In *Shadowman* wird der Protagonist mit einem Voodoo-Zauber belegt und wechselt in der Folge zwischen dem Hiersein und dem Jenseits sowie zwischen den Rollen Shadowman und Mike LeRoi. Als Vorlage für die Story, in welcher der Hauptdarsteller einer Gruppe untoter Massenmörder Einhalt gebieten muß, dienten unter anderem die Filme *Sieben, Das Schweigen der Lämmer* und *Angel Heart*.

Die Programmierer geben sich überzeugt davon, daß die neuentwickelte 3D-Engine dem Horror-Genre ein neues Antlitz verleihen wird. So könnte der Held gleichzeitig seine Waffe verstauen, eine Rolle vorwärts machen und einen Schlüssel aus seinem Inventory hervorkramen.

Shadowman hat das Potential, PlayStation-Titeln wie *Tomb Raider* und *Resident Evil* Paroli zu bieten. Bleibt nur zu hoffen, daß das knuddelfreie Action-Adventure bis zum angekündigten Termin im September fertiggestellt wird. ■

„See you later Alligator ...", am besten in der Hitze der Hölle

Während des ganzen Spiels soll eine düstere Atmosphäre dominieren

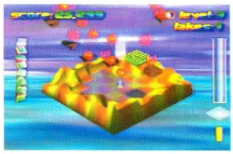
Wetrix

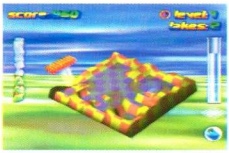
System: N64 Hersteller: Ocean Entwickler: Zed Two Erhältlich: Ende Mai

Das psychedelisch anmutende *Wetrix* ist ein weiterer Puzzle-Kandidat für das N64. Auf einer freischwebenden Plattform sind verschieden geformte Klötze so anzuordnen, daß ein möglichst hoher Rand entsteht. Sinn und Zweck der Übung ist es, von oben herabfallende Wassertropfen auf der Plattform zu halten. Geplant war ursprünglich eine Veröffentlichung im März. Doch wie so oft, ließen sich die Entwickler nicht davon abbringen, das Spiel nochmals zu verbessern. So wurden beispielsweise hilfreiche Pfeile eingebaut, die dem Spieler anzeigen, wo seine Plattform noch lückenhaft ist. Außerdem gibt es nun zusätzliche Modi, und der Zweispieler-Modus hat weitaus mehr zu bieten. Ursprünglich sollte lediglich zeitgleich gespielt werden können. Mittlerweile wurde jedoch ein Modus entwickelt, in dem man gegeneinander spielen kann, d. h. der eine ist in der Lage, dem anderen zu schaden.

Am Design haben die Macher ebenfalls noch einmal herumgebastelt. Was sich ursprünglich in blassen Farben präsentierte, ist mittlerweile grellbunt. Als humorvolle Einlage wurden Enten mit in das Game eingebaut. Das gelbe Federvieh schwimmt hin und wieder auf einem der kleinen Seen und sorgt quakend für Schmunzeln bei den Spielern.

Was im November letzten Jahres noch gänzlich fehlte, war der Sound des Spiels. Inzwischen ist auch der fertiggestellt, so daß des Spielers Ohren mit sphärischen Klängen verwöhnt werden, die überaus gut zum Puzzle-Geschehen passen. ■





Sobald es eine undichte Stelle gibt, sollte man sie schnell flicken

Die hereinfliegenden Meldungen versperren mitunter die Sicht

Buck Bumble

System: N64 Hersteller: Ubi Soft Entwickler: Argonaut Erhältlich: ab September

Starwing für das ehrwürdige SNES war das erste 3D-Shoot-'em-Up für eine Konsole, das Polygone zur Darstellung des Geschehens verwendete. Programmiert wurde es in Nintendos Auftrag von den britischen 3D-Spezialisten Argonaut Software, die sich im Vorfeld bereits mit Titeln wie *Starglider* für den Schneider CPC einen guten Namen gemacht hatten.

Hier sieht man eine Nebel(park)-bank, wie sie im Bilderbuch steht

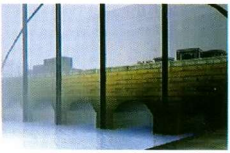
Bei dem N64-Debüt des Entwicklers handelt es sich erneut um ein 3D-Shoot-'em-Up. Diesmal steuert der Spieler jedoch kein Raumschiff, sondern eine Biene, die sich gegen Käfer und anderes Getier durchsetzen muß.

Laut Argonaut, wird es abwechslungsreiche Flüge durch offenes Gelände, schmale Canyons und auch enge Räume geben, in denen sich der Spieler jederzeit völlig frei bewegen kann. ■

Turok 2

System: N64 Hersteller: Acclaim Entwickler: Iguana Erhältlich: ab September

Turok 2 besticht optisch durch sehr detaillierte Texturen



In den weitläufigeren Terrains wird es erneut Nebel geben

Nun ist es amtlich, *Turok 2* wird drei Mehrspieler-Modi für bis zu vier Teilnehmer bieten. Im Team-Modus treten alle gemeinsam dem Bösen entgegen ohne einander schaden zu können. Der Deathmatch-Modus ist die klassische Jeder-gegen-jeden-Variante und im Frag-Tag-Modus jagen mehrere Bewaffnete einen Wehrlosen. Sobald dieser einen versteckten Safe-Spot erreicht hat, wird per Zufall ein andere Spieler zum Gejagten erklärt. Natürlich gibt es auch den klassischen Einspieler-Modus, in dem die Level durchstreift und diverse Rätsel gelöst werden müssen. Acht Welten gilt es zu erkunden, die noch gigantischer sein sollen als bereits beim Vorgänger. ■

Hersteller:	Nintendo	Entwickler:	Nintendo (EAD)	Action/Sport
Spieler:	1-2 (simultan)	Level:	6 + 4 Strecken	
Preis:	ca. DM 170	Erhältlich:	als Import (jap./US)	

1080° Snowboarding

Auf sechs sehr unterschiedlichen Pisten mit allerhand Abzweigungen und vielen Hindernissen rast man gegen einen Computer-Fahrer und die Zeit. Hoffentlich bleibt das Brett bis zum Ziel heil!

info

Die japanische Fassung läuft nicht mit Adapter. Für PAL-Konsolenbesitzer bedeutet das, der Winter '98/'99 ist noch unendlich weit entfernt – Nintendo zieht es vor, den Erscheinungstermin der Europa-Version um etliche Monate zu verzögern. Muß das denn wirklich sein?

Gameplay: Über das Fahr-Feeling gibt es nur ein Urteil: brillant! Die Spielmodi versprechen dauerhaften Spaß am virtuellen Snowboarden.

Präsentation: *1080°* sieht verblüffend echt aus. Besonders die Animationen sind höchst lobens- und sehenswert. Soundeffekte und Musik sind Geschmackssache, aber nicht wirklich schlecht.

Speicherkapazität: 96 MBit
Controller Pak: Es kann leider nur ein Ghost (per Batterie) gespeichert werden.
Rumble Pak: Auch ohne Rumble Pak fehlt der Steuerung (nur per Analogstick) eigentlich nichts.

Muster: ECS, Hamburg, Tel.: 0 40/40 91 79
Internetadresse: www.twsnow.com

VON T. HELLWIG

Mit diesem Freizeitkiller besticht Nintendo auch den letzten Kritiker – meine Damen und Herren: die Referenz! *1080° Snowboarding* wurde von einer internen Entwicklungsabteilung Nintendos unter der Leitung von Giles Goddard (kreierte den verzerrbaren Mario-Kopf in *Super Mario 64*) auf die Beine gestellt. Die Game-Engine stammt aus der Jetski-Referenz *Wave Race 64*. Dies zeigt sich nicht nur in der außergewöhnlich weichen und gleichzeitig sehr exakten Steuerung, sondern vor allem optisch in Sachen Realitätsnähe. Was *1080°* grafisch zu bieten hat, weist die unmittelbare Konkurrenz (*Nagano Winter Olympics '98, Snowboard Kids*) deutlich in ihre Schranken. Aber auch die Riege gestandener 32-Bit-Vertreter läßt Nintendos (Zitat:) „mother of all snowboarding games" eiskalt am Start stehen.

Snowboard-Fans können sich auf sechs Strecken freuen, von denen die letzten drei im Match-Race-Modus über verschiedene Schwierigkeitsstufen freigespielt werden müssen. Mit einem von fünf (coolen) Boardern wetteifert man gegen einen computergesteuerten Gegner, der zunehmend stärker wird. Wünschenswert und in vielen Fällen immer noch nicht in den Köpfen der Spieledesigner verwurzelt, sind Spielmodi, die über einen Arcade- und einen Championship-Modus hinausgehen. Besonders das Thema Snowboarding lädt geradezu dazu ein, unterschiedlichste Aufgaben und Mehrspieler-Varianten anzubieten. Ähnlich wie beim Skatboardfahren lassen sich auch die dick eingepackten Kollegen der Schnee-Szene in sogenannten Halfpipes hin und her ‚gleiten',

Am gelben Pfeil erkennt man den Verfolger. Damage-Anzeige, Speedometer, Brettervorrat etc. sind sehr gut angeordnet

In der Halfpipe geht's rund: Wer eine sechsfache Kombination hinlegt, bekommt satte 13.000 (!) Punkte für diese Aktion

beweglichen Freaks über die Strecken gleiten – und dabei mangelt es nicht einmal an hoher Geschwindigkeit. Mit der beinahe perfekten Steuerbarkeit schlägt *1080°* genreübergreifend eine nicht zu übersehende Kerbe in den Aufgabenplan der Konkurrenz. So muß sich ein Spiel steuern lassen, so will man von lebensnahen Animationen begeistert werden, so schnell muß Snowboarding sein, soviel Liebe zum Detail erwartet man.

Schon die unkomplizierten Menüs und die große Anwenderfreundlichkeit, die Nintendo-Produkte ausmach(t)en, sprechen für *1080°*. Spielerisch hat man sich so manches einfallen lassen. Die Fahrer können sich anrempeln, wodurch eine Damage-Anzeige steigt, bis man mit zerschundenem Board und körperlich erschöpft im Schnee liegenbleibt. Doch auch wer pfeilschnell und sehr geschickt über die hügeligen Pisten mit ihren zahlreichen Abzweigungen und auflockernden Elementen rast, wird den Gegner im Nacken spüren wie eine eiskalte Hand. Ein bahnbrechender Unterschied zu herkömmlichen Snowboard-Games zeigt sich in der Animationsvielfalt der Figuren. Vom einfachen Abstützen im Schnee bis hin zu speziellen Bewegungen beim Landen (um das Gleichgewicht zu behalten) reicht die Palette. Die geschmeidigen Abläufe faszinieren dauerhaft. Selbst bei den Stunts weichen die Boarder nicht von ihren physikalischen Möglichkeiten ab. Einzig ihr Schatten wirkt etwas kantig und zuckt während der Rennen – doch das fällt im Spiel nicht weiter auf.

Nintendo hat mit diesem beeindruckenden Titel voll ins Schwarze getroffen – wenn es auch schade ist, daß die Controller-Pak-Unterstützung fehlt und somit nur ein Ghost speicherbar ist. Außerdem wirkt das Rumble Pak etwas fehl am Platz. Für einen oder zwei Freunde des knackigen Wintersports, der zur Zeit boomt wie Vanille-Eis im Hochsommer, verspricht dieses Modul phantastische Unterhaltung in brillanter Qualität und guter Ausstattung. Zugreifen ist angesagt – PAL-User starten jedoch erst im Winter '98/'99. ■

Die verschiedenen Wetterbedingungen, besonders Schneetreiben und starker Wind, beeinflussen den Fahrer erheblich

um halsbrecherische Einlagen zu vollführen. Speed-Rennen und Stunts sowie Slalomfahren gehören ebenfalls dazu. *1080°* sorgt in diesem Punkt für Freude, es wird ein sattes Paket an Spielmodi mitgeliefert, an dem sich zukünftige Games messen lassen müssen.

Kein Spiel lebt von der Grafik oder vielen Modi allein. Den eigentlichen Spielspaß bezieht man aus der Steuerung und den Aufgaben, die sich stellen. Geniales Handling, packender Fahrspaß, unfaßbar flüssiger Grafikaufbau, butterweiche Animationen der fünf Snowboarder, herrliche Landschaften und brillant designte Licht- und Schatteneffekte verzaubern selbst Skeptiker. Als Spieler verschmilzt man mit der Figur in Sekunden und vergißt Zeit und Raum, wenn die extrem

XL-Wertung **90%**

Nur ein Ghost kann auf der Batterie gespeichert werden

Optische Leckerbissen bietet jede Schneepiste auf ihre Art

halfpipe

Auf der Halfpipe beweisen Fingerakrobaten und Feinmotoriker, daß sie mit der komplexen Ausführung der Stunts keine Probleme haben. Wem die etlichen ‚Handgriffe' (je nach Sprung) nicht so leicht in Fleisch und Blut übergehen, der könnte an dieser Stelle auf Dauer sogar Frust bekommen. Der Aufbau der Moves ist zwar logisch, doch ist die Kombination der Tastenfolge – insbesondere bei punktreichen Sprüngen – recht kompliziert.

Hersteller:	Konami	Entwickler:	KCEO	Action/Adventure
Spieler:	1	Level:	-	
Preis:	ca. DM 150	Erhältlich:	im Handel	

Mystical Ninja starring Goemon

Groteske Gegner und exotische Kulissen machen den besonderen Reiz von Goemons Welt aus. Allerdings währt der Spielspaß aufgrund des viel zu niedrig angesetzten Schwierigkeitsgrades nicht allzu lange

info

Gameplay: Wäre der Schwierigkeitsgrad nicht so niedrig angesetzt, gäbe es nur wenig Kritikpunkte. Der Spielverlauf ist höchst abwechslungsreich und sehr unterhaltsam, aber eindeutig auf ein jüngeres Publikum zugeschnitten.

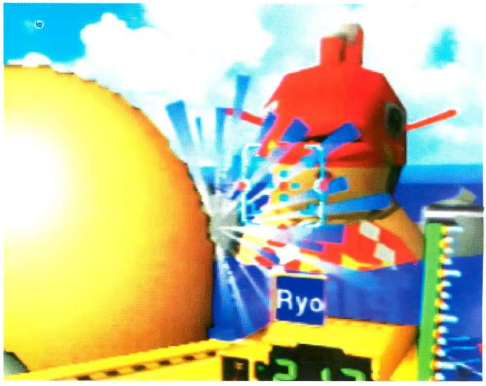
Präsentation: Trotz der bunten Farbwahl ist es schwierig, sich dem Reiz der phantasievoll gestalteten Grafik zu entziehen. Die Soundkulisse verwöhnt das Ohr mit exotischen Musikklängen und Gesängen sowie glasklaren Effekten – ein absolutes Highlight auf dem N64.

Speicherkapazität: 128 MBit
Controller Pak: Einer von drei möglichen Spielständen beansprucht 16 Seiten.
Rumble Pak: nein

VON M. HÄNISCH

Hierzulande ist Goemon alias Kid Ying fast ein Nobody. Mit *The Legend of the Mystical Ninja* kam in Deutschland nur ein einziges seiner insgesamt vier SNES-Abenteuer auf den Markt. Dieses unkonventionelle Action-Adventure fiel durch phantasievolle Spielelemente, aber auch einen höchst befremdlichen Humor auf. Entsprechend lange zögerte man bei Konami, Goemons N64-Debüt in der westlichen Hemisphere zu veröffentlichen. Weit mehr als ein halbes Jahr ist seit dem Japan-Release verstrichen. Für eine deutsche Übersetzung hat es aber trotzdem nicht gelangt. Sämtliche On-Screen-Texte sind in Englisch und die Sprachausgabe sowie der Gesang weiterhin in Japanisch – angesichts der jungen Zielgruppe des Titels ein echtes Manko.

Auf den Spuren von Super Mario kann sich der Ninja nun völlig frei in einer dreidimensionalen Welt bewegen. Freunde anspruchsvoll designter Jump&Runs werden allerdings nicht auf ihre Kosten kommen. Geboten wird vielmehr ein originelles 3D-Abenteuer, das sich der Elemente der japanischen Folklore bedient und sehr viel Abwechslung birgt. Die Hintergrundgeschichte bedarf keiner näheren Erläuterung, da sie sich auf den ersten Blick als kompletter Nonsens entpuppt und im weiteren Verlauf des Plots immer



Es stehen insgesamt drei Mech-Sequenzen auf dem Programm. Sie sind jeweils in einen High-Speed- und einen First-Person-Abschnitt unterteilt

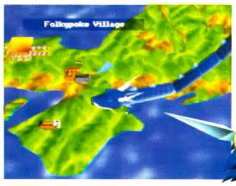
groteskere Formen annimmt. Die für das Genre üblichen Gespräche mit den Bewohnern der Spielwelt sind mit derben Kalauern durchsetzt, die gelegentlich mit eingespieltem Gelächter aus dem Off untermalt werden – nicht besonders witzig, aber auch nicht unpassend.

Auf seiner Reise durch Japan schließen sich dem Titelhelden drei Gefährten an, deren Steuerung man auf Knopfdruck übernehmen kann. Diese verfügen allesamt über unterschiedliche Waffen und Fähigkeiten (siehe Infokasten). Erst durch den richtigen Einsatz dieser verschiedenen Kräfte lassen sich die nicht sonderlich knifflig en Aufgaben des Spiels lösen. Mehr Einfallsreichtum bewiesen die Entwickler beim Design der Gegner. Fliegende Drachen, zweibeinige Sushis und beleibte Opernsänger stellen sich dem Heldenquartett entgegen. Im Cockpit des Kampfroboters Impact dürfen zudem wilde 3D-Schlachten ausgetragen werden.

Zur Warnung muß allerdings erwähnt werden, daß *Mystical Ninja starring Goemon* kaum fordernde Jump&Run-Parts und nur wenige Rollenspielelemente zu bieten hat. Trotz der zahlreichen Ideen, die in dem Spiel stecken, ist schon nach ca. 15 Stunden das Ende erreicht. Bis dahin kommt aber keine Langeweile auf. Den Entwicklern gelang es, eine exotische kleine Welt zu erschaffen, in der man sich fasziniert umschaut und vieles entdecken kann. Daß einige Gegenden öd und leer sind und an manchen Stellen die plötzlich unkontrolliert umherschwenkende Kamera Verwirrung stiftet, stört dabei nur wenig. Schließlich ist die Präsentation in nahezu jeder Beziehung gelungen. Die 3D-Grafik ist schön anzusehen, aufwendig texturiert und zieht flüssig am Auge des Betrachters vorbei. Nebel oder Geruckel ist nur selten bemerkbar. Auch der Sound weiß mit unaufdringlichen, fernöstlichen Klängen, aber auch schrillen Gesangparts zu überzeugen. Mit deutschen Texten wäre *Goemon* die perfekte Unterhaltung für sehr junge Spieler – Frische Kraft schöpft der Ninja in den Ortschaften. Dort gibt es mehr oder weniger nützliche Tips von den Bewohnern, Restaurants mit den typischen Spezialitäten der jeweiligen Region und Geschäfte, in denen Ausrüstungsgegenstände erworben werden können. Bevor es zum Showdown in den Weltraum geht, gilt es, Höhlen und Tempelanlagen zu erforschen, riesige Berge zu besteigen und sich durch ein U-Boot zu kämpfen.

Konami hat sich in diesem Punkt einen groben Schnitzer geleistet. Trotzdem sollte sich niemand von der kindlichen Aufmachung abhalten lassen, eines der originellsten Videospiele der letzten Jahre zu genießen. ■

Technisch weiß das Ninja-Abenteuer in fast jeder Beziehung zu überzeugen. Lediglich die Kameraführung ist nicht optimal gelöst worden



die heldenriege

Goemon
Der Titelheld schlägt mit einer Pfeife zu, wirft mit Goldmünzen um sich und kann mit einer Kettenpfeife auch größere Abgründe überqueren. Seine magische Kraft verleiht enorme Muskeln.

Ebisumaru
Goemons bester Freund ist mit einem riesigen Hammer und einer Kamera bewaffnet. Mit letzterer kann er Geister materialisieren und geheime Wege sichtbar machen. Durch Magie schrumpft er auf Ameisengröße zusammen.

Yae
Die Ninja-Geheimagentin kämpft mit einem Katana-Schwert und einer Bazooka. Mit ihrer Flöte kann sie einen Drachen herbeirufen, der die Helden an alle Orte fliegt, die sie bereits besucht haben. Ihre magische Fähigkeit erlaubt es ihr, sich in eine Meerjungfrau zu verwandeln.

Sasuke
Dieser mechanische Ninja ist mit Kunais (Wurfmesser) und Bomben bewaffnet. Mit Hilfe spezieller Kunais kann er heiße Plattformen einfrieren und dank Magie kurzzeitig fliegen.

XL-Wertung **80%**

Hersteller:	Konami	Entwickler:	ASCII	**Rennspiel**
Spieler:	1-2 (simultan)	Level:	4 Strecken	
Preis:	ca. DM 150	Erhältlich:	im Handel	

Aero Gauge

In Röhren wie dieser erhält der Renngleiter einen Geschwindigkeits-Boost

Neben den normalen Vehikeln sind zusätzlich einige Bonusflieger versteckt

Aero Gauge ist auf der härtesten Schwierigkeitsstufe wirklich rasend schnell, aber die Fluggefährte sind dort immer noch gut kontrollierbar. Man beachte die Geschwindigkeitsanzeige unten rechts

Info

Neben den obligatorischen Single-Race- und Time-Attack-Modi darf bei *Aero Gauge* auch mit gesplittetem Bildschirm im Versus-Modus gegeneinander angetreten werden. Obwohl dieser Modus keine groben technischen Mängel aufweist, kann wieder einmal nur ohne Computer-Gegner gefahren werden.

Gameplay: Da die Turbos zu schwierig zu handhaben sind und man ohne sie nicht gewinnen kann, kommt schnell Frust auf. Ausdauernde Spieler können sich an der gelungenen Steuerung erfreuen, merken aber bald, daß vier Strecken zuwenig sind.

Präsentation: Die anfangs noch hörenswerten Sounds lassen im Laufe des Spieles nach. Ungewöhnlich klare Grafik tröstet darüber hinweg.

Speicherkapazität: 64 MBit
Controller Pak: Erspielte Rekorde können auf 82 Seiten festgehalten werden.
Rumble Pak: nein

VON T. PARTETZKE

Aero Gauge heißt frei übersetzt soviel wie Luftmeßgerät. Was ASCII damit ausdrücken möchte, ist ein wenig unklar, zumal in diesem zugegeben ungewöhnlichen Rennspiel nicht mit Meßinstrumenten, sondern mit futuristisch anmutenden Renngleitern um die Wette geflogen wird. Ungewöhnlich ist es deshalb, weil die Fluggefährte nicht nur am Boden entlangschweben. Bis zu einer bestimmten Höhe können

Dieser Kurs enthält viele rechtwinklige Kurven (siehe Streckenübersicht links im Bild)

sie auch in die Lüfte aufsteigen, was einen Vorteil mit sich bringt: Sie werden schneller als auf dem Grund. Da aber alles zwei Seiten hat, bietet diese Innovation (für den Rennspielsektor) auch einen Nachteil: Geschickte Ausbrems- und Drängelmanöver, wie sie aus anderen Rennspielen bekannt und beliebt sind, werden dadurch fast unmöglich. Allerdings würden diese Aktionen ohnehin nicht zur Geltung kommen, da es selbst auf der leichtesten Schwierigkeitsstufe bereits übertrieben hart ist, den ersten Platz zu erringen. Schon zu Beginn des Rennens ziehen sämtliche gegnerischen Fahrer mit einem Blitzstart am eigenen Vehikel vorbei und sind kaum noch einzuholen. Diesen Blitzstart kann man noch relativ mühelos nachmachen. Wer aber die für eine gute Plazierung essentielle Turbo-Funktion nicht 100%ig im Schlaf beherrscht, wird schnell frustriert das Joypad in die Ecke schmeißen. Und die Turbos sind alles andere als leicht auszuführen: Drückt man in einer Lenkbewegung den Z-Button, stellt sich der Renngleiter quer. Wenn nun alle Tasten (also die Gastaste A, der Analogstick und Z) absolut simultan losgelassen werden und sofort darauf wieder der A-Knopf betätigt wird, erhält der Flieger einen Geschwindigkeits-Boost. Dieses Manöver erfordert ein äußerst präzises Timing und viel Übung. Was das Ganze aber so verheerend macht, ist die Tatsache, daß das Vehikel sofort zu Boden und seine Geschwindigkeit auf Null sinkt, wenn der Versuch, den Turbo einzusetzen, mißlingt.

Doch auch wer die nötige Verbissenheit aufbringen und über diesen Frusterzeuger hinwegsehen kann, bekommt nur ein durchschnittliches Rennspiel mit vier kurzen Kursen und einem wirren Streckendesign geboten. Immerhin ist die Steuerung zu gebrauchen und die Grafik nicht verwaschen. ■

XL-Wertung **60%**

WAS ZUM SPRINGEN

JERSEY DEVIL

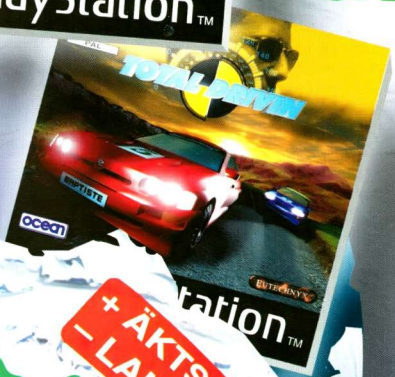
- 3D Jump'n'Run Spaß mit 100% Bewegungsfreiheit
- 11 trickfilmartige Missionen
- 60 intelligent agierende Charaktere

KÄMPFEN

DYNASTY WARRIORS

- 13 knallharte historische Kämpfer
- Realistisches Angriffs- und Verteidigungssystem
- Rasantes Gameplay mit 50 Bildern pro Sekunde

FAHREN



TOTAL DRIVIN'

- Abwechslung pur durch 5 Rennsportarten
- PS Power auf 42 internationalen Strecken
- Wetterveränderungen, Stunt-Kurse und Off-Road Spaß

Oster ÜBERRASCHUNG

+ ÄKTSCHN
– LANGEWEILE

Gefülltes Vollgas-Entertainment.
Besonders reichhaltige Spaßfüllung mit zahlreichen spannungsfördernden Zutaten.

ocean

© 1997 KOEI CO Ltd.
© 1997 Malofilm Interaktive
© 1997 Ocean Software Ltd.

"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Diddy Kong Racing NTSC/PAL

Zusätzliche Fahrzeugeigenschaften
Im folgenden sind einige ungewöhnliche Eigenschaften der verschiedenen Fahrzeuge beschrieben.

Auto:
Wollt Ihr auf zwei Rädern fahren, dann lenkt während der Fahrt in eine beliebige Richtung, drückt R und etwas später dazu B!

Luftkissenfahrzeug:
Um Euch auf der Stelle zu drehen, bleibt Ihr einfach stehen und haltet den Stick in eine beliebige Richtung gedrückt!
Wenn Ihr den Stick nach hinten und dazu B gedrückt haltet, seht Ihr Euer Fahrzeug von der Seite.

Flugzeug:
Bleibt stehen, drückt in eine beliebige Richtung und dazu B und R! Nun dreht sich das Flugzeug wie auf einem Präsentierteller.
Um über Kopf zu fliegen, drückt Ihr zweimal R und haltet R beim zweiten Mal gedrückt!
Drückt in der Luft zweimal R, nachdem Ihr A losgelassen habt, und Euer Flieger erhält einen Turbo-Boost!

GoldenEye 007 NTSC/PAL

Lösungshilfen
Da die letzten beiden Level von *GoldenEye 007* nicht gerade die einfachsten sind, folgen nun ein paar Tips zur Erfüllung der Missionen.

Mission 8 – Aztec Complex:
Um Jaws zu erledigen, lockt Ihr ihn am besten auf die Treppe und schießt diagonal auf ihn. Habt Ihr ihn besiegt, sammelt Ihr die beiden Assault Rifles und die Keycard ein, die er hinterläßt. Durch den Lüftungsschacht könnt Ihr die Überwachungskameras etwas leichter ausschalten. Nun geht Ihr nach hinten durch und nehmt die DAT-Kassette und das Protokoll mit. Steckt die Diskette in das Laufwerk und ladet die Daten! Dann schiebt Ihr die DAT-Kassette in den Computer im Raum mit den Selbstschußanlagen und wartet, bis die Daten geladen wurden. Öffnet die Schächte für die Düsen, und Ihr habt es geschafft!

Mission 9 – Egyptian Temple:
Um die Golden Gun zu erhalten, müßt Ihr wie folgt gehen: zwei Schritte nach links, zwei nach vorne, drei nach rechts, zwei nach vorne, einen nach links, einen nach vorne, einen nach links, zwei nach vorne und einen nach rechts. Wenn Ihr die Gun habt, geht Ihr links durch die versteckte Tür. Um Baron Samedi zu erledigen, müßt Ihr ihn dreimal mit der Golden Gun treffen. Allerdings läuft er nach jedem Treffer weg, so daß Ihr ihn erneut suchen müßt. Wenn Ihr ihn besiegt habt, habt Ihr es geschafft und könnt stolz sein.

NHL Breakaway '98 NTSC/PAL

Cheat-Modus:
Gebt im Hauptmenü die Tastenkombination C←, C→, C←, C→, R, R ein, um in ein Cheat-Menü zu gelangen!

Gegnerischen Torwart entfernen:
Pausiert das Spiel und geht in das Game-Settings-Menü! Wählt die Option „Controller Select" und wechselt zum anderen Team! Danach wählt Ihr in den Team Options den Punkt „Pull Goalie", wechselt über „Controller Select" zurück zum Original-Team und nehmt das Spiel wieder auf. Schon ist der Torwart der gegnerischen Mannschaft verschwunden.

Snowboard Kids NTSC/PAL

Zusätzliche Strecken und Bonuscharakter:

Werdet Ihr auf allen sechs Strecken Erster, winkt eine siebte Strecke namens Quicksand Valley. Erringt Ihr auch dort einen Goldpokal, dürft Ihr im Silver Mountain weitersurfen. Schafft Ihr dort die Erstplazierung, folgt Ninja Land, und wenn Ihr auch diese Strecke bezwingt, dürft Ihr einen neuen Fahrer anwählen.

WCW vs. NWO: World Tour NTSC/PAL

Versteckte Kämpfer
Als Wrath kämpfen:
Besiegt alle Gegner der DOA-Liga im League-Challenge-Modus!
Als Glacier kämpfen:
Besiegt alle Gegner der IU-Liga im League-Challenge-Modus!

Als Diamond Dallas Page kämpfen:
Wenn Ihr im League-Challenge-Modus alle Gegner der WCW-Liga besiegt, dürft Ihr danach als DDP kämpfen.

Als Macho Man Randy Savage kämpfen:
Im League-Challenge-Modus besiegt Ihr alle Gegner der NWO-Liga.

Als Joe Bruiser kämpfen:
Nachdem Ihr alle Ligen im League-Challenge-Modus erfolgreich durchgespielt habt, taucht die neue Option „Whole World Wrestling" auf. Um Joe Bruiser anwählen zu können, müßt Ihr alle Gegner der Heavyweight-Klasse besiegen.

Als Black Widow kämpfen:
Besiegt in der Whole-World-Wrestling-Liga alle Gegner der Cruiserweight-Klasse!

DER WINTER GEHT!
TROTZDEM: SCHNEE SATT UND

WIE NOCH NIE!

Auf Board oder Skiern geht's in vier Leveln und auf 15 Pisten downhill mit Top-Speed:

Alpiner Abfahrtslauf

Snowboard Racing

Free Ride

Nicht genug?

- Zwölf verschiedene Charaktere stehen zur Wahl
- Über 20 verschiedene Grabs und Jumps
- Ultraschnelle Grizzly-Engine-Grafik
- 2-Spieler-Splitscreen

© 1998 INFOGRAMES MULTIMEDIA. © 1998 PAM Development.
"PlayStation" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

AOU

DIE AUTOMATENMESSE IN TOKIO

Dank getrennter Bildschirme kann im Zweispieler-Modus von *Time Crisis 2* individueller agiert werden. Es ist zum Beispiel möglich, dem Mitspieler Deckung zu geben (siehe Bild rechts oben)

Time Crisis 2

Panic Park

Ende Februar wurde im Makuhari-Messezentrum in Tokio die dreitägige Automatenmesse AOU abgehalten. Als sich die Tore öffneten, strömten die Massen in die Halle, um sich einen Überblick darüber zu verschaffen, wie die Konsolenspiele der nahen Zukunft möglicherweise aussehen werden.

Segas Line-up konnte überzeugen, obwohl es überwiegend aus Updates erfolgreicher Titel bestand. *Fighting Vipers 2, Virtual On-Ontario* und *Sega Rally 2* (alle auf Modell-3-Hardware) fanden sehr viel Beachtung. Das gleiche gilt für das Motorrad-Rennspiel *Harley Davidson & L.A. Riders* und das optisch sehr eindrucksvolle *Ski Champ*.

Konamis *Skier's High* sorgte ebenfalls für Aufmerksamkeit, das Rennspiel *Racin JAM* und das Beat 'em Up *Fighting Wushu 2nd* verursachten gemischte Gefühle. Beide Titel waren noch nicht ganz fertig, hinterließen aber bereits einen guten Eindruck. Die angekündigte, überwältigende Leistung der neuen Cobra-Hardware wurde jedoch nicht deutlich. Mit *Battle Tryst* präsentierte Konami ein Prügelspiel, das auf der M-2-Hardware basiert. Der Automat erinnert sowohl optisch als auch spielerisch an *Tekken 2* und ist mit einem 16:9-Plasma-Bildschirm ausgerüstet.

Ein weiterer Spezialist auf dem Gebiet der Arcade-Entwicklungen ist seit jeher Namco. Am meisten Aufsehen erregte der Hersteller mit dem von Square entwickelten Prügelspiel *Ehrgeiz*, für dessen Vertrieb er verantwortlich ist. Aber auch *Time Crisis 2* wußte die Massen zu begeistern und war ständig eng umlagert. Neu im Genre ist die Möglichkeit, zwei Geräte miteinander zu verbinden, so daß jeder Spieler einen eigenen Bildschirm benutzt. *Panic Park* ist der Nachfolger des Lightgun-Titels *Point Blank* (in Japan unter dem Namen *Gun Bullet* bekannt). Bei *Techno Drive* handelt es sich um einen Reaktionstest, der auf verschiedenen Rennspielvarianten basiert. *Downhill Bikers* erinnert an *Prop-Cycle*. Der Spieler nimmt auf einer Mountainbike-Attrappe Platz und strampelt querfeldein die Berghänge hinunter. Bis zu vier Automaten können bei diesem Game miteinander gekoppelt werden. In *Teraburst* geht es darum, mit einem Lichtgewehr bewaffnet aus einem Helikopter heraus Widersacher vom Himmel zu holen.

Capcom bewies nicht viel Sinn für Originalität. Sowohl der *Star Gladiator 2* als auch *Marvel vs. Capcom* erweckten nicht gerade den Eindruck, sich von der Beat-'em-Up-Masse abzuheben. Technisch, optisch und spielerisch waren sie absolut überzeugend, das Publikum zeigte sich dennoch

Battle Tryst

Star Gladiator 2

Marvel vs. Capcom

Streetfighter EX 2

Zero Gunner

Namcos *Downhill Bikers* ist nichts für faule Naturen. Wer hier erfolgreich durch das Gestrüpp radeln möchte, muß sich auf eine Mountainbike-Attrappe schwingen und kräftig in die Pedale treten

recht uninteressiert, vermutlich aufgrund der mangelnden Innovationen. Bei dem letztgenannten Titel kann der Spieler übrigens zwischen 22 Kämpfern wählen, unter anderem stehen auch die Capcom-Charaktere Megaman und Strider (Held aus zwei Mega-Drive-Titeln) zur Verfügung. Wesentlich größere Aufmerksamkeit genoß hingegen *Street Fighter EX 2*, das enorm aufwendig gestaltet wurde und mit einigen ausgefallenen Ideen aufwarten kann. Eine ist zum Beispiel ein Special-Move, bei dem der Kopf des Rivalen gegen den Bildschirm geschmettert wird, worauf die Linse der Kamera einen Sprung bekommt.

Treasure präsentierte mit *Radiant Silver Gun* ein spektakuläres Shoot 'em Up auf dem ST-V-Board, das mit der Saturn-Hardware nahezu kompatibel ist. Die Chancen, daß es in den kommenden Monaten eine Umsetzung für die Sega-Konsole geben wird, stehen somit sehr gut. SNK mußte zur Kenntnis nehmen, daß sich so gut wie niemand für das Prügelspiel *Samurai Shodown 64* und das Rennspiel *Roads Edge* auf der Neo•Geo-64-Hardware interessierte, *Metal Slug 2* hingegen fand etwas mehr Beachtung.

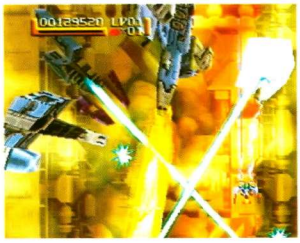
Taito zeigte *Puzzle Bobble 4*, eine fast fertige Version des Science-Fiction-Prüglers *Psychic Force 2012*, sowie das Lokomotiv-Spiel *Densha de Go 2*.

Tendenziell hat sich im Arcade-Bereich seit der JAMA-Automatenmesse im vergangenen Herbst nichts geändert. Auf Segas Modell-3-Hardware gab es nach wie vor die technisch eindrucksvollsten Titel zu sehen, Konamis Cobra-Board konnte die hohen Erwartungen noch nicht erfüllen. Dies ist vermutlich in erster Linie auf die fehlende Erfahrung mit der Hardware zurückzuführen. Namco hat unverständlicherweise seine neue System-33-Technik noch immer nicht präsentiert.

Kleinere Entwickler wie zum Beispiel Tecmo, Data East und Jaleco nutzen weiterhin die von Sega lizenzierte Modell-2-Technik, die inzwischen sehr preiswert ist. Auch Psikyo, eine japanische Firma, die sich auf 2D-Shoot-'em-Ups spezialisiert hat, entwickelt für dieses Board. Mit *Zero Gunner* zeigte sie ein beeindruckendes Game aus ihrem Lieblingsgenre, bei dem der Spieler einen Hubschrauber steuert und regen Gebrauch vom Fire-Button machen muß. Abgesehen von Taitos *Psychic Force 2012* (läuft auf einem 3Dfx-Voodoo-Board), nutzte keiner der vorgestellten Titel eine auf PC-Technologie basierende Hardware. Tecmo ist übrigens der erste Third-Party-Nehmer mit Modell-3-Lizenz, schwieg sich aber über kommende Titel gänzlich aus. ■

Fighting Vipers 2

Metal Slug 2


Radiant Silver Gun

Teraburst

IN Big Japan

Auf den Big-in-Japan-Seiten findet der japanophile Videospieler in neXt Level zukünftig Skurriles und Interessantes aus dem Land der aufgehenden Sonne. Während die Game Boy Camera in Kürze auch in unseren Breiten den Spielzeughandel erobern soll, fällt ein Spiel wie *Machi* eindeutig in die Kategorie „Was man nicht alles für Yen kaufen kann".

VON H. YAMADA

Nintendo im Innovationsrausch: Dank einer völlig unkonventionellen Idee von Nintendo verwandelt sich der Game Boy zur digitalen Kamera. Anstatt eines Spiels wird ein spezielles Modul, welches mit einer Linse versehen ist, in den Modulschacht des Game Boys oder Super Game Boys hineingesteckt. Anschließend ist es möglich, Fotos aufzunehmen, zu speichern und zu bearbeiten. Die Pocket Camera hat neun grundlegende Funktionen:

1. AUFNEHMEN

Nachdem die Kamera in den Modulschacht gesteckt wurde, wird der Game-Boy-Screen zum Kamerabildschirm. Das Motiv wird anhand des Bildschirmes gewählt, und die Kamera kann bis zu 30 Bilder in dem internen Speicher verwalten. Die Aufnahmefunktion bietet vielfältig Möglichkeiten wie z. B. Montageaufnahme, Selbstauslöser, Mehrfachaufnahme und vieles mehr.

Form- und Farbgebung der Linse erinnern an das *Pokemon*-Logo – sicherlich kein Zufall

2. MALEN

Fotos können mit einer Vielzahl zur Auswahl stehender Werkzeuge retuschiert und bearbeitet werden.

3. STEMPELN

Eine einfachere Methode, um ein Bild zu verändern: Mit dieser Funktion lassen sich mehrere vorgegebene Objekte, Schriften oder auch *Pocket Monster*-Charaktere eingefügen.

4. ANIMATION

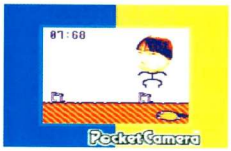
Anhand der aufgenommenen Fotos kann auch ein kleiner Trickfilm mit bis zu 47 Bildern erstellt werden.

5. PIC-TRIP

Diese Funktion ermöglicht das Einfügen von Effekten und Musik/Tönen in ein Bild. Die Aktivierung erfolgt durch das Anklicken bestimmter Bildstellen. In diesem Modus ist es sogar möglich, eine sehr einfache Variante eines Quiz – oder Abenteuerspiels (vgl. *Myst* oder *Riven*) herzustellen.

6. BONUSSPIELE

Drei kleine Bonusspielchen sind in dem Camera-Programm enthalten:
Space Fever II ist ein Ballerspiel mit dem Ziel, alle gegnerischen Raumschiffe abzuschießen – eine Simpel-Variante von *Galaga*. Der Endgegner läßt sich auf Wunsch durch ein aufgenommenes Foto ersetzen. Das zweite Spiel heißt *Ball*. Die Aufgabe in diesem Spiel besteht darin, Bälle zu jonglieren. Das Gesicht des Charakters kann durch eine eigene Aufnahme ersetzt werden. *Run! Run! Run!* ist das dritte Spiel im Bunde. Erst, wenn *Space Fever II* durchgespielt wurde, wird dieses aktiviert. Der Hauptcharakter (bei



dem das Gesicht wiederum ersetzt werden kann) soll gegen eine Taube und einen Maulwurf um die Wette laufen.

7. MUSIZIEREN

Dies ist die einzige Option, die auf die Vergangenheit des zuständigen Entwicklers, Tanaka-san, hinweist: Er war zuvor Sound-Designer von *Super Mario Land* (!).

Bei der Funktion ‚Techno Shichaou!' („Laßt uns Techno machen!") übernimmt der Spieler die Rolle eines DJs.
Es gibt zwei verschiedene Modi. Der eine nennt sich ‚Rhythm-Edit-Mode'. Dabei darf ein eigener Rhythmus bzw. eine Musik erstellt werden. Im ‚DJ-Mode' besteht die Möglichkeit zu scratchen, Töne hinzuzufügen oder das Tempo zu verändern.

8. DATENAUSTAUSCH

Mit dem separat erhältlichen Link-Kabel können alle Daten zwischen verschiedenen Pocket Cameras ausgetauscht werden. Mit Hilfe der Pic-Trip-Funktion lassen sich beispielswiese Nachrichten in einem Bilden verstecken, wodurch diese unbefugten Blicken verborgen bleiben.

9. AUSDRUCKEN

Auf Wunsch lassen sich die Fotos über den Pocket Printer ausdrucken. Der Ausdruck auf dem Spezialpapier (500 Yen pro Rolle für ca. 150 Bilder, drei verschiedene Farben zur Auswahl) ist ein Aufkleber.

Die Pocket Camera ist zur Zeit erhältlich in den Farben Rot, Gelb, Grün und Transparent-Lila, der Pocket Printer in den klassischen Game-Boy-Farben (mit lila Buttons). Das notwendige Link-Kabel ist in Japan wie üblich nicht im Lieferumfang enthalten.

Game Boy Pocket Camera und Printer kosten in Japan jeweils ca. 6000 Yen und erscheinen voraussichtlich Mitte Juli, für jeweils 100 DM auf dem deutschen Markt. Um Mißverständnisse bezüglich der Kompatiblität zu vermeiden, wird der Zusatz ‚Pocket' im Namen entfallen. Die Import-Variante ist aufgrund der umfangreichen japanischen Menüs Sprachunkundigen nicht zu empfehlen. In den USA erscheinen die Geräte im Juni für 50 bis 60 Dollar.

Einziger Wermutstropfen des ansonsten genialen Gimmicks: Der Printer hat keinen Netzteilanschluß, sondern kann nur mit sechs Batterien betrieben werden.

Laut Nintendo verkaufte sich die Kamera innerhalb der ersten drei Wochen 500.000mal.

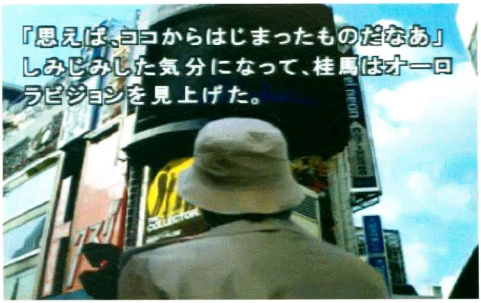
MACHI (SATURN)
CHUNSOFT
6800 YEN, 2 CDS

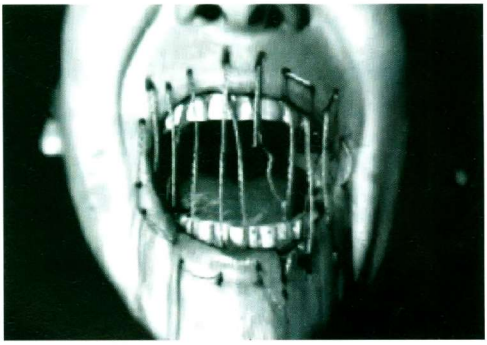
Schon zu Zeiten des Super Famicom (SNES) programmierte die Firma Chunsoft viele Spiele mit ausgefallenen Ideen, z. B. *Otogirisou* (1992), das erste Spiel, welches vom Hersteller mit der Genre-Bezeichnung „Soundnovel" klassifiziert wurde. Es war im Prinzip ein Textadventure, bei dem es nur hin und wieder möglich war, selbst eine Entscheidung zu treffen, die den Verlauf der Geschichte veränderte.

Otogirisou war äußerst erfolgreich, so daß Chunsoft eine weitere Soundnovel auf den Markt brachte (*Kamaitachi no Yoru*, 1994), die bei einer Verkaufszahl von einer halben Million alles andere als ein Flop war. Auch andere Entwickler versuchten sich später in diesem Genre, doch Erfolg und Qualität waren eher mäßig.

Im Januar 1998 stellte Chunsoft *Machi* für den Saturn fertig. Übersetzt heißt der Titel „Die Stadt". Das Medium CD wurde vollständig ausgenutzt, deshalb übertrifft das Spiel alle Vorgänger auf dem Super

Famicom in puncto Grafik, Sound, Umfang der Geschichte und Entscheidungsmöglichkeiten.





Die acht Hauptpersonen der Story haben ausgefallene und unterschiedliche Hintergrundgeschichten. Einer muß z. B. die Stadt Shibuya (ein Stadtteil von Tokyo) von einem Terroristen befreien, eine andere hat die Aufgabe, innerhalb fünf Tagen 17 Kilogramm abzunehmen, um nicht von ihrem Freund verlassen zu werden.

Nach einer gewissen Zeit stellt der Spieler fest, daß alle Charaktere mit den anderen entweder einen direkten oder indirekten Zusammenhang haben. Fortan ist es seine Aufgabe, die richtige Entscheidung zu treffen, damit die Story reibungslos weiterläuft. Es ist also nötig, die ‚Perspektive' hin und wieder umzuschalten. Um die komplexe Story vollständig zu verstehen, muß des Spiel aus der Sicht aller acht Charaktere gespielt werden. Je nach Entscheidung könnte die Story z. B. mit der Zerstörung von Shibuya durch eine Explosion enden.

Erwartungsgemäß wurde das Spiel von der japanischen Fachpresse gelobt, eine Umsetzung in eine andere Sprache ist natürlich alleine durch die eigenartige Thematik indiskutabel. ■

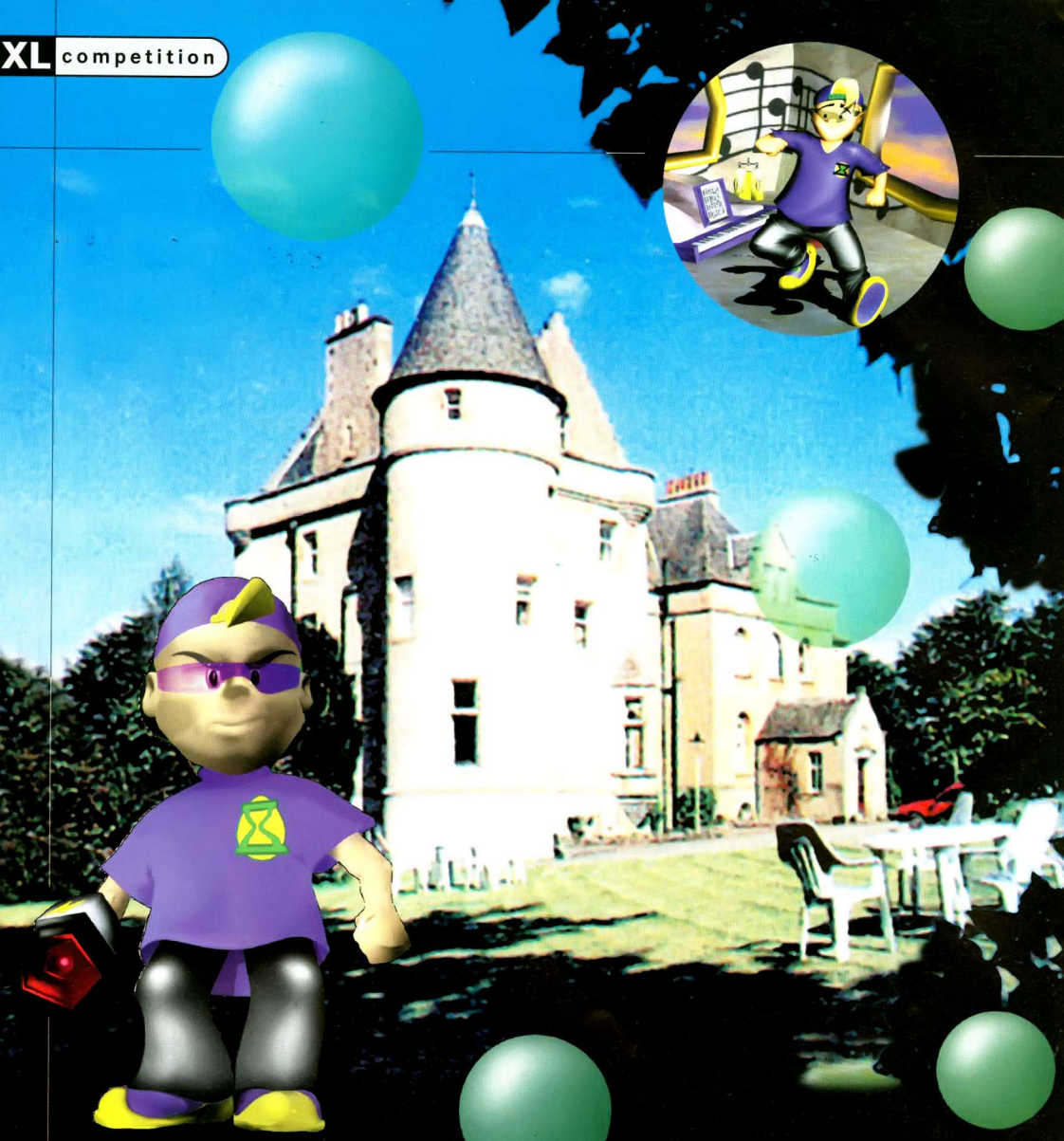
COLOR GAME BOY

In bunten Gehäusen steckt Nintendos Kleinster schon eine ganze Weile. Doch nun gab Nintendo bekannt, noch in diesem Jahr einen Game Boy mit farbigem Display herauszubringen. Das neue Gerät namens Color Game Boy hat nichts mit dem sogenannten Atlantis-Projekt zu tun (Nintendos 32-Bit-Handheld wurde bekanntlich auf Eis gelegt), denn die Technik entspricht dem Super Game Boy. Das bedeutet, sämtliche alten GB-Spiele laufen auch auf dem neuen Gerät, inklusive der zusätzlichen SGB-Farbpaletten. Theoretisch sind somit 56 Farben möglich, bekanntlich hat jedoch bis auf *Animaniacs* (Konami/Factor 5) kein Spiel jemals davon Gebrauch gemacht. Fast alle Spiele nutzten, abgesehen vom bunten Rahmen, lediglich vier Farben.

Eine neue, revolutionäre Display-Technik, entwickelt von der Firma Sharp, ermöglicht dieses kleine technische Wunderwerk. Während Farbbildschirme bislang wahre Stromfresser waren, kommt der Color Game Boy mit zwei Batterien zehn Stunden (Minimum) über die Runden. Außerdem soll das Bild noch einmal deutlich klarer und schärfer als beim Game Boy pocket sein, direkte Sonneneinstrahlung soll keine Probleme mehr bereiten.

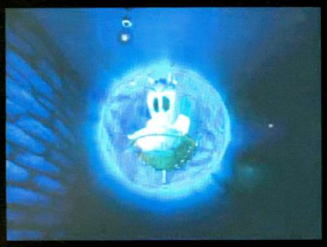
Ein genauer Termin oder Preis wurde noch nicht bekanntgegeben, vermutlich liegt letzterer unwesentlich höher als der des GB pocket. ■

Transparente Memory-Cards, transparente Controller und nun auch transparente Konsolen: Sega zeigt sich innovativ und bringt in Japan einen Saturn mit durchsichtigem Gehäuse auf den Markt. Wer hierzulande dieses coole Gerät (Der Schriftzug „This is cool" ziert den Deckel des CD-Laufwerks) sein eigen nennen will, muß sein Glück bei den Importhändlern versuchen



Königlich!

Luxusurlaub in Castle Venlaw zu gewinnen!



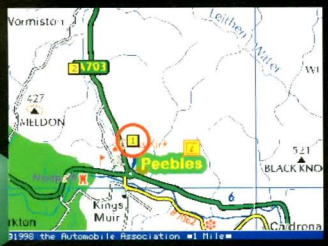
Rascal, der Hauptdarsteller im neuesten Jump&Run von Psygnosis, macht eine Reise durch die Zeit. Er erlebt Abenteuer in Atlantis, schaut sich im Wilden Westen um und muß sich u. a. auch den Weg durch die dunklen Gemäuer eines Schloßes bahnen. An diesen spannenden Erlebnissen lassen die Firma Psygnosis und neXt Level alle Videospielfans teilhaben. Dem Gewinner des ersten Preises wird eine Woche Luxusurlaub für zwei Personen auf einem echten Schloß in Schottland spendiert. Das Anwesen thront majestätisch in den Hängen der Moorfoot Hills in herrlicher Abgeschiedenheit und ist dennoch nur fünf Minuten vom Zentrum Peebles (22 Meilen südlich von Edinburgh) entfernt, wo es viele Einkaufs-, Unterhaltungs- und Sportmöglichkeiten gibt.

Wer in den Besitz dieses oder der anderen tollen Preise kommen will, schickt einfach eine ausreichend frankierte Postkarte an folgende Adresse:

neXt Level
Stichwort: **Rascal**
Friedensallee 41 · 22765 Hamburg

1. Preis:	sieben Tage Urlaub auf Castle Venlow (inklusive Flug und Transfer) für 2 Personen
2.–11. Preis:	je eine Spiele-CD *Rascal* für die PlayStation
12.–21. Preis:	je eine originale *Rascal*-Blasenpistole
22.–26. Preis:	je ein *Rascal*-T-Shirt
27.–38. Preis:	je eine *Rascal*-Kappe

Einsendeschluß ist der 18.5.98 (Poststempel). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain Verlages und der Firma Psygnosis sowie deren Angehörige dürfen an dieser Verlosung nicht teilnehmen. Allen anderen viel Glück!



Neue Spiele in der Platinum-Reihe: Sony hat einen ganzen Schwung weiterer PSX-Erfolge in die Platinum-Reihe aufgenommen. *adidas Power Soccer*, *Crash Bandicoot*, *Destruction Derby 2*, *Porsche Challenge*, *Tekken 2* und *wipEout 2097* sind künftig für 49,95 (unverbindl. Preisempfehlung) erhältlich. Namcos Lightgun-Shooter *Time Crisis* ist ab Mai ohne Gcon-45 für 99,95 DM zu haben.

Virgin Interactive bringt LucasArts' *Krieg der Sterne*-Prügler *Star Wars: Masters of Teräs Käsi* (XL-Wertung 65 %, Ausgabe 2/98) in diesem Monat auch offiziell in Deutschland auf den Markt.

Die Auslieferung des Action-Games *One* (XL-Wertung 85 %, Ausgabe 3/98) hat sich verzögert und ist nun für Anfang Mai geplant.

Die hierzulande weitestgehend unbekannte Software-Firma Take Two, die vor kurzem erst GameTek erwarb, hat sich nun auch BMG Interactive einverleibt. Mit der Software-Abteilung des Bertelsmann-Konzerns erwirbt Take Two auch die Vertriebsrechte an den Titeln von DMA Design, z. B. *Grand Theft Auto* (PSX, PC) und *Space Station Silicon Valley* (N64).

der sturm vor der ruhe

Die renommierte japanische Wirtschaftszeitung Nihon Keizei Shinbun vermeldete im Mai, daß Sega Enterprises das laufende Geschäftsjahr mit einem Verlust von 47 Milliarden Yen (fast 600 Millionen DM) abschließt – prognostiziert waren knapp 200 Millionen DM Gewinn – und als Konsequenz daraus unter anderem den Saturn-Verkauf in den USA mit sofortiger Wirkung einstellt. Diese Meldung sorgte verständlicherweise nicht nur für Wirbel in der Branche, sondern auch für drastische Kurseinbrüche der Sega-Aktien und eine Reihe von Dementi seitens Sega. Es handele sich bei besagter Meldung um die Mißinterpretation der Zeitung, betonte Sega Deutschland. Die Verluste betreffen die US-Sega-Gruppe (Sega of America, Sega Entertainment und Segasoft), der Gesamtkonzern (Sega Enterprises) würde jedoch schwarze Zahlen schreiben. Sega of America ließ derweil verlauten, daß der Saturn weiter verkauft werde.

Eine Klärung der Sachlage wird es wohl erst einige Wochen nach Ablauf des Geschäftsjahres am 31.3.1998 geben. Fakt ist jedoch, daß sich Sega in einer mißlichen Lage befindet, obwohl die neuste Saturn-Software von hervorragender Qualität ist. In Amerika werden vermutlich keine Saturns mehr produziert, sondern lediglich die Lagerbestände verkauft. Aktuelle Spiele wie *Winter Heat* oder *Panzer Dragoon Saga* werden in den USA nur noch in einer Auflage von 5000 Stück gefertigt. Auch die japanische Arcade-Abteilung konnte im vergangenen Jahr nicht die gewohnte Anzahl an Hits produzieren. Abgesehen von Japan, wo sich der Saturn immer noch besser verkauft als das N64, geht es mit Segas 32-Bitter schneller zu Ende als erwartet. Bleibt zu hoffen, daß dies nicht zu einer überhasteten Veröffentlichung der Nachfolge-Konsole führen wird. Fraglich ist auch, ob Sega wie angekündigt eine 100-Millionen-Dollar-Marketing-Kampagne zum Launch auf die Beine stellen kann. ■

so ist das also ...

Sony Computer Entertainment Germany bestätigt per Presseerklärung die Entwicklung des sogenannten Personal Digital Assistant (vgl. XL 4/98). Das Gerät soll im kommenden Winter in Japan auf den Markt kommen (ein Release im Westen ist noch nicht angekündigt. **O-Ton Sony-Presseerklärung:** „Der handliche PDA besitzt einen programmierbaren 32 Bit RISC Prozessor mit einem LCD Display und Klang- und Kommunikationsmöglichkeiten. Der PDA wird primär zur persönlichen Unterhaltung mit Spielen konzipiert und besitzt sowohl Memory Card-Funktion als auch die Möglichkeit, es unabhängig von der Konsole zu nutzen. Der Vorteil für den Benutzer ist die uneingeschränkte Einsatzmöglichkeit unterwegs, im Freien, praktisch überall. Das Gerät besitzt eine Uhrfunktion, die Anwendungen wie persönliche Zeitplanung ermöglicht. Weiterhin sind Funktionen wie Zeitplaner, Memo, Telefon-/Adressfunktionen, Wörterbücher und digitaler Bildspeicher (abhängig von der Software) möglich.

Durch Einsatz von Infrarotübertragungsmöglichkeiten können Daten jederzeit und überall ausgetauscht werden, auch direkt zwischen zwei PDAs, ohne die Konsole als Brücke zu nutzen. Zusätzlich können Daten mit anderen Geräten ausgetauscht werden, die auch mit Infrarot ausgestattet sind, sofern sie die entsprechenden Softwareanwendungen besitzen.

Die CD-ROM ist wie bei PlayStation Spielen das Spechermedium durch das die Anwendungssoftware bereitgestellt wird. Die Anwendungssoftware wird durch den Steckplatz an der PlayStation für die Memory Card in den PDA geladen. Ist die Software in den PDA geladen, kann der PDA zum netz- und standortunabhängigen Spielen oder in seinen verschiedenen Anwendungen genutzt werden.

Mit dem Personal Digital Assistant erweitert Sony CEI die Möglichkeiten der elektronischen Unterhaltung, die mit Hardware- und Peripheriegeräten möglich sind.

PDA Spezifikationen: CPU: ARMT7T 32 Bit RISC Prozessor; Speicher: SRAM 2K Bytes, Flash RAM 128 K Bytes; Graphik: 32 x 32 Punkt monochromes LCD Display; Sound: Piezo-elektrische Lautsprecher (4 bit PCM); Schalter: 5 Eingabe Tasten, 1 Reset Taste; Sonstiges: Bidirektionale Infratroübertragung, LED, Kalenderfunktion, Identifikationsnummer, Batterie."

So, nun weiß sicherlich jeder, worum es sich bei dem Gerät handelt (?). Angesichts des geringen Speichers und der niedrigen Bildschirmauflösung, die an Bandais Tamagotchi erinnern, kann man jedenfalls davon ausgehen, daß die Einsatzmöglichkeiten des PDAs sehr begrenzt sind. ■

Saturn • Playstation • Gameverleih

Händleranfragen erwünscht

VIDEO & GAME

Tel. 030 42 43 95 00
Spätservice 030 421 37 67
Fax 030 425 48 62

Tamagotchi 29,90 Oinkie Dino

An- & Verkauf

Auszüge aus unserer Preisliste

Coole Preise
Importspiele Hier!

SNES

Donkey Kong 2	GV	109
Donkey Kong 3	Dt	129
Donald in Maui Mall.	Dt	129
FIFA Soccer '98	Dt	89
Harvest Moon	Dt	99
Lost Vikings 2	Dt	89
Lucky Luke	Dt	119
NHL Hockey '97	Dt	99
NBA Live '97	Dt	99
Pinocchio	PV	99
Secret of Mana 2	JP	199
Terranigma	Dt	119
Tetris Attack	Dt	79
Theme Park	Dt	99
Tetris & Dr. Mario	Dt	89
Worms	Dt	119
WWF Wrestlemania	Dt	79
Yoshi´s Island	Dt	119

Sega Saturn

Bomberman	Dt	99
Croc	Dt	89
Fighting Force	Dt	89
Alle EA-Sport-Titel 98	Dt	89
Grandia	JP	169
Last Bronx	Dt	99
SEGA Touring Car	Dt	109
Shining Force 3	JP	139
X-Men vs. Streetfighter	JP	169
Nagano Winter-Olympiade '98	Dt	139
Yoshi´s Story	JP/Dt	99
Fighter´s Destiny	Dt	119
San Francisco Rush	Dt	129
Bomberman	JP/Dt	89
Aero Fighters Assault	JP	99
NBA in the Zone 98	US	119
Q...	US	149
1080° Snowboard	US	169
Snowboard Kid's	Dt	89
Ayrton Senna 2	Dt	94
San Francisco Rush	Dt	89
Bug Riders	Dt	89
Mageslayer	Dt	89
Skull Monkeys	Dt	89
Cool Boarders 2*	Dt	99
Bust A Move 3	Dt	69
Batman & Robin	Dt	89
Riven	Dt	119
Riven	US	119
Steel Reign	Dt	89

Airbrush PSX schon ab 99,90 DM Infos auf Anfrage

TEKKEN 3	JP	144
Bushido Blade 2	JP	144
Parasite Eve	JP	144

PSX GAMES ab 29,90 DM

Sonstiges

Soundtracks	
z. B. Final Fantasy VII Reunion	59
Final Fantasy VII	99
Final Fantasy Tactics	99
Resident Evil	39
Virtua Fighter 3	59
Y´s 5	59
Manga Video´s	
z. B. Countdown Stories	59
M D Geist 2	39
Bubblegum Crisis 1-3	je 49
Devil Hunter Yoko 1+2	je 49
Bounty Hunter	39
Strettfighter Serie Vol. 2	59
Cheatbuch	28
Players Guide´s	
z. B. No Name	10
Tekken 2	34
Final Fantasy VII	29
Final Fantasy Tactics	39
Crash Bandicoot	34
Resident Evil 2	39
Legacy of Kain	34
Mace the Dark Age	39
Diddy Kong Racing	34
Turok	34
Tomb Raider 2	19
Nightmare Creatures	34
WCW vs. NWO	34
Final Fantasy Action-Set	89
Duke Nukem Figuren	49
007 Goldeneye	39

Umbauten+Kit

SNES 60 Hz Umbau	99
Sony PSX Bausatz	19
RGB Umbau N 64 incl. Colorbooster	89
Saturn 60 Hz Umbau	99
US/JP Umbau N 64	19
Vibra-Pack für Analog Pad PSX (Bausatz mit Anleitung)	35

Game Boy

Drucker		139
Kamera		139
007 Goldeneye	Dt	65
Turok	Dt	55
Game Boy		99

Nintendo 64

Konsole + Spiel	Dt	349
Lenkrad mit Vibration	Dt	139
Chameleon Twist	Dt	119
Clayfighter 63 1/3	PV	79
Diddy Kong Racing	Dt	89
Extreme G	PV	109
F1 Pole Position	Dt	119
FIFA '98	Dt	119
Golden Eye	Dt	139
Mace the Dark Age	Dt	129
Madden Football 64	Dt	119
Memory Card 1Meg	Dt	39
Memory Card 4 Meg	Dt	79
Mischief Makers	Dt	89
Mario Kart	Dt	89
Multi Racing Championchip	Dt	129
NBA Hang Time	Dt	119
Pad		ab 49
Superstar Soccer 64	Dt	119
Star Fox incl. Vibr.	Dt	129
Shadow of Empire	Dt	129
Tetrispher	Dt	89
Top Gear Rally	Dt	119
Waverace	Dt	99
Wayne Gretzky 3D Hockey '98	US	129
WCW vs NWO Worldtour	Dt	149
Wild Choppers	JP	119
Turok	Pal	109
Verlängerungskabel	Dt	19
Lamborghini	Dt	129
Vibration Pack	ab	34
Gamebuster	Pal	99
NFL Quarterback Club 98	Dt	119
NHL Breakaway 98	Dt	119

Sony Playstation

Abe´s Odysee	PV	79
Ace Combat 2	Dt	94
Agent Armstrong	Dt	79
Analog Pad	Dt	59
mit Vibrationpack		99
Baphomets Fluch 2	Dt	94
Castlevania	Dt	89
Command & Conquer 2	Dt	99
Crash Bandicoot 2*	Dt	94
Destruction Derby 2*	Dt	49
Discworld 2*	Dt	99
Disruptor	Dt	59
Excalibur	Dt	79
Exhumed	Dt	59
Fantastic Four	Dt	59
FIFA '98	Dt	89
Fighting Force	Dt	99
Final Fantasy VII*	Dt	109
Formel 1 '97*	Dt	119
G-Police*	Dt	109
Hercules*	Dt	94
Hexen	Dt	69
VR Baseball '99	Dt	94
Actua Ice Hockey	Dt	89
Premier Manager '98	Dt	94
VMX Racing	Dt	94
Crash Bandicoot*	Dt	49
Bloody Roar	**Dt**	**79**
Resident Evil 2	**US**	**139**
Gran Tourismo	**JP**	**149**
Brahma Force	Dt	89
Indy 500	Dt	85
Streetfighter Collection	Dt	85
NHL Powerplay '98	Dt	85
Nagano Olympiade '98	Dt	95
NHL Open Ice	Dt	94
Clock Tower	Dt	89
Vs.	Dt	94
Wrecking Crew	Dt	94
Deathtrap Dungeon	US	119
Spiceworld*	Dt	49
Mega Man Battle Chase	Dt	89
Mega Man 8	Dt	89
Final Fantasy Tactics	US	119
Theme Hospital	Dt	89
K 1 Fighting Arena	Dt	95
Bushido Blade*	Dt	99
Young Blood	Dt	85
Gex	US/Dt	109/95
Magic the Gatering	Dt	59
Mega Man X 3	Dt	55
Micro Machines V	Dt	45
NBA Hang Time	Dt	89
NBA in the Zone II	Dt	59
NBA live '98	Dt	89
NBA Pro '98	**Dt**	**95**
Need for Speed 2	Dt	79
Nightmare Creatures*	Dt	99
Power Move Wrestling	Dt	59
Pro Pinball the Web	Dt	89
Pandemonium 2	Dt	59
Player Manager	Dt	89
Porsche Challenge*	Dt	49
Powerplay Hockey	Dt	79
Power Rangers Pinnball	Dt	59
Rage Racer*	Dt	99
Rally Cross*	Dt	89
Rampage World Tour	Dt	89
Rayman 2	US	119
Return Fire	Dt	69
Resident Evil Director Cut	Dt	79
Road Rage	Dt	79
Saga Frontier	JP	159
Soul Blade*	Dt	99
Spider	Dt	69
Star Treck Generation´s	US	119
Streetfighter Ex	Dt	89
Suikoden	Dt	59
Superstar Soccer Pro	Dt	89
Syndicate Wars	PV	69
Tenka	Dt	99
Test Drive 4	Dt	89
Time Crisis	Dt	159
Xenogears	JP	169
Total NBA 97*	Dt	89
Toshinden 3	Dt	89
Tekken 2*	Dt	109
Tomb Raider 2	PV	89
Transport Tycoon	Dt	89
Treasure of the Deep	Dt	89
Touringcar Championship	Dt	89
V-Rally	Dt	79
Vandal Hearts	Dt	89
Virtua Pool	Dt	79
Warhammer	Dt	94
Warcraft 2	Dt	89
Men in Black	Dt	89
Master Of Teräs Käsi	Dt	89
Courier Crisis	Dt	69
Pax Corpus	Dt	89
Pro Pinball Timeshock	Dt	89
Young Blood	Dt	89
Lucky Lucke	Dt	89
Ninja Tenchu	**JP**	**159**
Grand Theft Auto	Dt	89
Explosive Racing	Dt	79
Control Pad	ab	29
Game Gun	ab	39
Lenkrad für 3 Systeme		139
Memory Card	ab	25
Negcon Pad		89
Sony PSX+Tasche	Dt	299

ANGEBOT DES MONATS

Game Buster-Nachbau	69
Memory Card 1Meg-Nachbau	25
RGB-Kabel	19

PSX-Umbauchip zum Selbsteinbau incl. Anltg. nur 19,90

SPEZIALUMBAU PSX nur 49,90 DM

Unsere Multimedia Shops in Berlin

SPANDAU Verkauf & Verleih
Seegefelder Str.75
nahe Rathaus

MARZAHN
Marzahner Promenade 47
Wittenberger Str. 76-80

Laden/Versand Verkauf
Danziger Str. 124
Ecke Greifswalder Str.

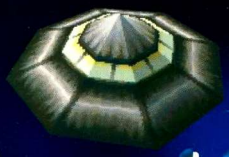
PRENZ'L BERG Verkauf & Verleih
Hans-Otto-Str. 28
nahe Danziger Str.

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 10.00 Uhr - 22.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Danziger Str.124. US - Import • GV - gebraucht • Dt - Deutsch

Ladenpreise können abweichen!

*** Versand kostenfrei**

Alle Dt-Titel auch als ungebremste US-Version lieferbar!!!!



Krieg der Welten

Fliegende Untertassen, schrille 3D-Requisiten und Trash-Tradition pur: In *B-Movie* überrascht UK-Entwickler King of the Jungle das PlayStation-Universum mit kultiger Alien-Action.

Technisch sieht *B-Movie* nach allererster A-Klasse aus

Bisher kann man in den Leveln lediglich fliegen und ballern, ein Spiel existiert noch nicht

Kreischende Menschen rennen durch die Straßen, über den Häuserdächern dümpeln schlingernde Flugkörper durch den Äther und zeichnen leuchtende Linienmuster ans cineastische Firmament: Eine Szenerie, die engagierte Science-fiction-Gucker nur zu gut kennen, und die jetzt endlich ihre überfällige Videospielumsetzung erfährt.

Als erklärte Trash-Movie-Liebhaber widmet sich die englische King of the Jungle-Crew um Chef-Desinger Raffaele Cecco (*First Samurai*, *Agent Armstrong*) dem Science-fiction-Stoff, aus dem antiquierte B-Movies sind: Genre-Klassiker wie *Der Tag, an dem die Welt den Atem anhielt* oder der Effekt-Meilenstein *Alarm im Weltall* legten in Hollywoods Kinderstube mit handgezeichneten Laser-Schüssen und Matte-Paintings Grundsteine für den modernen Science-fiction-Film. Dennoch ist es allein Trash-Filmern wie Jack Arnold (unter anderem für das versponnene Horror-Frühwerk *Tarantula* verantwortlich) zu verdanken, daß Science-fiction-Film und Fantasy-Stoff nicht frühzeitig in die Mottenkiste geschlossen wurden, sondern dank treuer Fan-Gemeinde zunehmend florierten. Derweil kaum Studios die Budgets für riskante Film-Fiktionen aufbringen wollten, zog so manche Billig-Produktion mehr Zuschauer in die Kinos als die jüngste Liebesschnulze mit Starbesetzung. Wegweisende Trickorgien wie die Monsterstreifen von Stop-Motion-Guru Ray Harryhausen (*Jason und die Argonauten*, *Kampf der Titanen* sowie diverse *Sindbad*-Abenteuer) wurden mit lächerlichen Budgets und No-Name-Gesichtern abgedreht, sogar für langlebige Phänomene wie Lucas' *Star Wars* oder Roddenberrys *Star Trek* wurde auf finanzieller Sparflamme gekocht. Wen wundert's da noch, wenn sich Top-Ausstattungsstücke wie Pilles Medi-Tricorder als Salzstreuer oder Jordys Visor als Haarspange entpuppen? Tatsächlich ist die Historie von Science-fiction-Streifen mit Peinlichkeiten gespickt wie kaum ein anderes Genre. Abstrusitäten-Filmer Tim Burton hat der Trickfilmgeschichte gleich zweimal mit cineastischer Homage gehuldigt – *Ed Wood* und *Mars Attacks* greifen nicht nur die fatalsten Fauxpas der Klassiker auf, sondern nehmen obendrein Hightech Machwerke wie Emmerichs *Independence Day* auf die Schippe.

Trash-Kultur

Was bis vor Jahren noch müde belächelt wurde, hat sich mittlerweile zur filmischen Subkultur entwickelt: Trash ist in, B-Movies sind schick und Effekte werden mit monströsen Budgets gezielt verhunzt. Zeit für das King-of-the-Jungle-Team, dem Liebhaber-Genre sein eigenes Videospiel zu bescheren. Science-fiction-Klassik in Reinkultur ist für Raffaeles

Während des Ballerns läuft Musik aus Trash-Filmen – echter Kult!

Team oberste Devise, und prompt wird die Kino-Klassik mit Videospiel-Tradition gepaart: Während die Kollegen aus der Grafik an Wunderkerzen-Raketen Marke *Flash Gordon* werkeln, orientiert sich Designer Raffaele am bewährten *Defender*-Konzept. Fliegende Untertassen attackieren die Erde, unser Held nimmt die Invasoren aufs Korn und die bedrängte Bevölkerung an Bord – und zwar Mann für Mann. Derweil der *Defender*-Veteran die Strichmännlein noch mühsam anfliegen mußte, peilt der *B-Movie*-Pilot via Transporterstrahl ausgefeilte Pixel-Puppen an. Ob Sprite-Mädel im Mini-Rock oder Großvater mit Hund Bello, die unbescholtenen *B-Movie*-Bürger werden in Sekundenschnelle aufs Schiff und den außerirdischen Agressoren vor der Nase weggebeamt.

Was auf den ersten Blick wie ein überholtes Konzept erscheint, erweist sich nach dem Warmspielen noch immer als zeitlos: Hemmungslos auf Raumschiffe ballern, 3D-Bauten zerlegen und das eigene Vehikel durch schmale Polygon-Schneisen manövrieren – selten war eine Rettungsaktion so simpel gestrickt und hat dennoch so diebische Action-Freude bereitet. Verantwortlich für den ausgelassenen Ballerspaß sind nicht nur ulkige Untertassen und stilgerechte Sphärenklänge, sondern vor allem das handliche Interface, das Videospiel-Veteran wie Genre-Fan über kurz oder lang den Schlaf raubt. Kein lästiges Pad-Tuning oder pixelgenaues Manövrieren, statt dessen zischt Flying Saucer über ein 360-Grad-Firmament, derweil zügig die isometrische Echtzeit-Landschaft vorüberzieht. Ob Herrenhaus, malerischer Vorort oder Felsnasen aus feuerrotem Marsgestein, *B-Movie* fährt einen freizügigen Action-Kurs, lädt zu Shooter-Missionen in allen Galaxien und farbenprächtigen Rundflügen durch ‚Opas Weltraumutopien'.

Daß fliegende Untertassen und Alien-Vehikel dabei zu Dutzenden durch die Atmosphäre und den Weltraum kreuzen, interessiert weder den Piloten noch die vorbildliche Grafik-Engine: Auch wenn zig Transparenzgeschosse durch den Äther zischen und sich die Aliens hartnäckig ans Spielertriebwerk heften, wanken die 3D-Bauten nicht. Statt dessen wird ungehemmt drauflos geballert – ganz ohne Grafikturbulenzen und kosmische Nebelverschleierung.

Wenn Marsianer hilflose Homo Sapiens bedrohen, wird der Action-Trieb voll ausgelebt – unkompliziert und im ursprünglichsten Sinne des Erfinders: Raumstationen und extraterrestrische Ölraffinerien lassen sich ebenso zerlegen wie die feindliche Flotte, und zerspringen nach Beschuß in schwelende Polygontrümmer.

Ob das Sinn macht? Ein Frage, die sich weder Raffaele noch sein putzmunteres Team stellen. Für die Briten zählt allein der Spielspaß: Ein Designer-Motto, das in der Epoche des Komplexitäts-Overkills leider allzu kurz kommt. ■

Tokyo Game Show

Metal Gear Solid, Dynamite Boxing, Enigma, Tecmo's Deception 2, Trap Gunner

Alle sechs Monate wieder findet in Tokio die Spielemesse mit dem Namen Tokyo Game Show statt. Dieses Mal wurde das Messegelände auf 54.000 Quadratmeter erweitert, was immerhin 150.000 Besuchern erlaubte, an den Vorstellungen der neuen Titel teilzuhaben. Namhafte Hersteller wie Tecmo, Imagineer, Seta, Atlus, Koei und Konami waren vertreten. Die Spiele, die sie allerdings zeigten, stellten sich vorwiegend aus alten Titeln zusammen, die bereits erhältlich sind oder schon auf anderen Messen präsentiert wurden. Das Highlight war mit Sicherheit Konamis *Metal Gear Solid*, das XL in der Ausgabe 4/98 vorgestellt hat.

Ganz ohne Neuheiten ging es dann allerdings doch nicht. So bediente Victor mit dem Boxkampfspiel *Dynamite Boxing* ein auf der PlayStation selten gesehenes Genre. Mit unterschiedlich schnellen und starken Boxern männlichen und weiblichen Geschlechts darf der Spieler in den Ring steigen und seinen Gegner k. o. schlagen. Dabei wurde das Gameplay mehr auf Arcade als auf Simulation ausgerichtet. Der Titel soll noch im Frühjahr fertiggestellt sein und in Japan auf den Markt kommen. Ob und wann eine deutsche Version folgen wird, steht noch in den Sternen.

Enigma von Koei will eine Konkurrenz zu *Resident Evil* darstellen. In einer vorberechneten Umgebung steuert der Spieler einen von mehreren verschiedenen 3D-Charakteren durch ein historisches Japan-Adventure. Im April soll das Spiel in Japan erscheinen.

Tecmo's Deception (außerhalb Japans bekannt als *Devil's Deception*) erhält einen Nachfolger. Wie im ersten Teil müssen in einem Haus Fallen aufgestellt werden, um Bösewichter zu erledigen. Auf Knopfdruck werden die Fallen ausgelöst, und mit etwas Glück steht sogar ein Gegner darunter oder darauf. Auf Knopfdruck werden die Fallen ausgelöst, und mit etwas Glück steht sogar ein Gegner darunter oder darauf. Wann die Fortsetzung erscheinen soll, wurde noch nicht bekanntgegeben.

Atlus hatte einige PSX-Shooter im Gepäck. Der interessanteste ist wohl *Trap Gunner*. Schon die frühe Vorversion konnte mit beeindruckenden Hintergrundtexturen und flüssig animierten Charakteren optisch ansprechen. Der Spieler steuert einen schießwütigen Herrn durch die Level und erwehrt sich der Gegner mit Handfeuerwaffen oder explosiven Fallen.

Alles in allem war die Tokyo Game Show enttäuschend, was die Vorstellung von neuen Spielen angeht. Scheinbar wollten sich die meisten Hersteller ihre Titel für die E3 aufbewahren, die Ende Mai stattfindet. XL wird darüber berichten. ■

Dynamite Boxing bedient endlich wieder einmal ein Genre, das bislang auf der PlayStation sträflich vernachlässigt wurde: den Boxsport

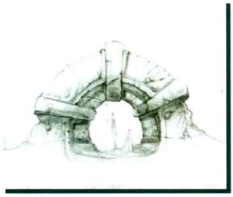
Enigma sieht auf den ersten Blick wie *Resident Evil* aus. Koei ist aber eher für historische Simulationen bekannt. Man darf also gespannt sein

Oddworld: Abe's Exoddus

System: PSX Hersteller: GT Interactive Entwickler: Oddworld Inhabitants Erhältlich: ab Oktober

Der Ansturm auf das famose *Oddworld: Abe's Oddysee* war gewaltig. Anlaß zur Freude gaben darüber hinaus die Programmierer von Oddworld Inhabitants, als sie verlauten ließen, daß sie eine Quintologie rund um das Thema „*Oddworld*" planen. Nun ist der Zeitpunkt gekommen, an dem alle Freunde des tolpatschigen Antihelden Abe jubelnd in die Luft springen sollten: Der Nachfolger ist bereits in Arbeit. Allerdings handelt es sich nicht um *Oddworld 2*, sondern eher um eine Art *Oddworld 1,5*. Held des Titels ist wieder Abe, und der Inhalt gleicht dem des Vorgängers.

Zur Zeit liegen zwar noch keine Screenshots vom eigentlichen Spiel vor, dafür gibt es auf dieser Seite ein paar nette Bilder vom Zeichenbrett der Entwickler, die schon sehr stimmungsvoll aussehen und nur Gutes verheißen. Fertig soll *Oddworld: Abe's Exoddus* leider erst im Herbst sein. ■



Der fiese Direktor von Rupture Farms spielt auch wieder mit

MYSTIC GAMES

Mo.-Fr. 10 -19 Uhr Sa. 10-14 Uhr

Der Experte für RPG'S

TEL:08192/10 11 FAX:08192/81 46

Mystic Games ° Fichtenweg 14 ° 86938 Schondorf a/A

Parasite Eve + englische Lösung us. 129,-

Komplettlösungen/Cheats bei Spielbestellung gratis

Breath of Fire 3 + englische Lösung us 139,-

SNES

Bahamut Lagoon(SQUARE)	jap.	169,-*
Bounty Sword	jap.	99,-
Chronotrigger	us.	159,-*
Dragon Quest 6(ENIX)	jap.	199,-*
Dragon Ball Z	jap.	199,-*
Final Fantasy 5	jap.	179,-*
Fire Emblem	jap.	89,-
Fire Emblem 2	jap.	99,-
Gun Hazard	jap.	79,-
Rodra's Treasure(SQUARE)	jap.	199,-**
Romancing Saga 3	jap.	99,-
Star Ocean(ENIX)	jap.	199,-
Super Mario RPG	jap.	99,-*
Terranigma+Lösungsbuch	dt.	79,-**
Treasure Hunter G(SQUARE)	jap.	199,-**

Zubehör

Universal Adapter Ad-29 Upgrade		35,-

Nintendo 64

1080 Snowboarding	us.	169,-*
Extreme G	us.	169,-*
Fighters Destiny	us.	179,-*
Forsaken	us.	179,-*
Golden Eye 007	pal	159,-*
Hexen	us.	129,-*
Human Grand Prix	jap.	169,-*
Mace - The Dark Age	pal	159,-*
Mario Kart 64	us.	129,-*
Mystical Ninja	pal	149,-*
Nagano Winter Olympics 98	pal	139,-*
Nagano Winter Olympics 98	us.	169,-*
Yoshi Story 64	us.	169,-*

Zubehör

Adapter	pal	49,-
Memory Card	pal	39,-
Joypad(farbig)	pal	59,-

Playstation

Abe's Odysee	dt.	89,-*
Alundra	us.	129,-*
Beyond the Beyond	us.	129,-**
Breath of Fire 3	us	139,-*
Bushido Blade 2	jap.	149,-*
Chocobo Magic Dungeon(SQUARE)	jap.	149,-*
Dead or Alive	us.	129,-*
Diablo	dt.	99,-*
Final Fantasy 7	dt.	109,-*
Final Fantasy Tactics	us.	129,-*
Heart of Darkness	us.	129,-*
Parasite Eve	us.	129,-*
Resident Evil 2	jap.	159,-*
Resident Evil 2	us.	149,-*
Saga Frontier	us.	129,-*
Star Ocean Second Story	jap.	149,-*
Tactics Ogre	us.	129,-*
Tenchu(SQUARE)	jap.	149,-*
Tekken 3	us.	129,-*
Tekken 3	jap.	159,-*
Tales of Destiny	jap.	149,-*
Wild Arms	us.	129,-*
Xenogears(SQUARE)	jap.	159,-*

Saturn

Albert Odyssey	us.	129,-*
Command & Conquer	pal	69,-*
Exhumed	pal	69,-*
Grandia	jap	149,-*
Lunar Magical School	jap.	139,-*
Magic Knight Ray Earth	us.	129,-*
Shining the Holy Ark	pal	89,-*

Komplettlösungen/Cheats bei Spielbestellung gratis

* englische Lösung/Cheats
** deutsche Lösung

TEL:08192/10 11 FAX:08192/81 46

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten * Versandkosten DM 10,-
Ab DM 300,- Versandkosten frei * Keine Haftung für Kompatibilität

Wir liefern auch in die Schweiz und Österreich

Versandkostenpauschale für Österreich und Schweiz : 25.-- Dm

Xenocracy

System: PSX Hersteller: Ubi Soft Entwickler: Grolier Interactive Erhältlich: ab Juni

In den Tiefen des Weltalls herrscht wieder einmal Krieg. Und wie üblich wird so eine Situation dort nicht mit riesigen Armeen ausgetragen, sondern ein einzelnes Raumschiff ins Geschehen gestürzt, das die Konflikte alleine lösen soll. Das Erstaunliche ist, daß diese Einzelkämpfer immer die besten Chancen haben. Bei der Weltraumschlacht *Xenocracy* verhält es sich natürlich nicht anders, also düst der Spieler mit einem kleinen, schwer bewaffneten Raumgleiter durchs All, erfüllt Dutzende von Missionen und schießt dabei in bester *Wing Commander*-Manier alle feindlichen Schiffe ab oder beschützt seiner Elitetruppe angehörige Kreuzer.

Mächtige Strahlenwaffen gehören zum Standardrepertoire ...

... aller Raumschiffe. Nur die N.A.S.A. hat sie noch nicht

Was den Titel von vergleichbaren wie *Colony Wars* abhebt, ist ein Zufallsgenerator, durch den die Missionen immer an anderen Schauplätzen (z. B. Planetenoberflächen, Asteroidengürtel oder der ordinäre Weltraum) stattfinden. Zusätzlich dazu darf zwischen einem Arcade- und einem Simulations-Modus gewählt werden. Geht es in ersterem nur um das Abschießen der Gegner, müssen bei der Simulation Allianzen geschlossen und strategische Entscheidungen getroffen werden.

Apropos *Colony Wars*: Teil 2 ist bereits in Arbeit, aber nicht vor Herbst zu erwarten. ■

Beach Volley Heroes

System: PSX Hersteller: Funsoft Entwickler: American Tecnos Erhältlich: ab Mai

Seit *Dodge Ball* auf dem NES und der PC-Engine ist es ruhig geworden um American Technos. Mit *Beach Volley Heroes* knüpfen die Entwickler nun an das alte Schema an: einfacher, bekannter Titel mit einigen Neuheiten. Sieben männliche und zwei weibliche Teams erwarten den Sport-Fan, mit denen ein komplettes Volleyball-Turnier gespielt werden kann. Die Mannschaften haben so eindrucksvolle Namen wie z. B. Ninjas, Sexies, Gals (ugs. für Girls) oder Soccers. Jedes dieser Duos beherrscht spezielle Angriffsschläge, die sich teilweise schon an den Namen erkennen lassen. Beispielsweise verschwinden die Ninjas für kurze Zeit von der Bildfläche, um dann einen knallharten Schmetterschlag auszuführen. Die Soccers hingegen greifen mit einem geschickten Fallrückzieher an, statt den Ball mit der Hand zu spielen. Im Mai dieses Jahres zeigen die Sexies, wie gut sie sich durchsetzen können. ■

Die Sportlerin wartet in typischer Baggerhaltung auf den Ball

An verschiedenen Perspektiven mangelt es bei *BVH* nicht

Blast Radius

System: PSX Hersteller: Psygnosis Entwickler: Camden Development Erhältlich: ab Juli

Blast Radius von Psygnosis geizt nicht mit schönen Lichteffekten

Um allen Kosmossüchtigen die Wartezeit auf *Colony Wars 2* zu verkürzen, kommt demnächst ein Konkurrenzprodukt aus eigenem Hause auf den Markt. Psygnosis hat sich dazu entschlossen, die Weltraumschlacht *Blast Radius* in Deutschland zu vertreiben. Grafisch kann der Titel mit seinem Vorbild durchaus mithalten: In hoher Auflösung flitzen die Raumgleiter mit großer Geschwindigkeit durch das nicht nur schwarze und mit Lichteffekten untermalte All. Ob auch die spielerischen Qualitäten, die *Colony Wars* aufweisen konnte, erreicht werden, wird sich erst noch zeigen, denn die Preview-Version litt unter einer unausgereiften Steuerung. Sobald eine Testversion eintrifft, wird XL herausfinden, ob das fertige Spiel halten kann, was der erste Eindruck verspricht – und das ist nicht wenig. ■

XL verlost 10 Resident Evil 2-Lösungsbücher!

Vidis spendiert 10 *Resident Evil 2*-Lösungsbücher (zu bestellen beim Game Express, Tel. 0 40/89 70 34 80). Wer eines gewinnen will, schickt eine ausreichend frankierte Postkarte an folgende

Adresse:
neXt Level
Stichwort: Resident Evil 2
Friedensallee 41

22765 Hamburg

Einsendeschluß ist der 18. 5. 98 (Poststempel).

Pro Teilnehmer ist nur eine Karte zulässig, alle doppelten Einsendungen werden aussortiert. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des X-plain-Verlages und der Firma Vidis sowie deren Angehörige dürfen an dieser Verlosung nicht teilnehmen. Allen anderen viel Glück!

Tomba!

System: PSX Hersteller: Sony
Entwickler: Whoopee Camp Erhältlich: ab Juni

Fast zeitgleich mit Namcos *Klonoa – Door to Phantomile* brachte Hudson in Japan ebenfalls ein Jump&Run auf den Markt. In *Tomba!* hüpft und rennt der Spieler mit einem Morgenstern ausgerüstet durch kunterbunte Pseudo-3D-Level und muß diverse, mäßig schwierige Rätsel lösen oder forkenschwingenden Schweinen in gewohnter Manier auf den Kopf springen und sie danach wegschmeißen, um weiterzukommen. Wie üblich können natürlich zwecks Punktekonto-Erhöhung Früchte gesammelt werden, die auch Extraleben spendieren.

In Japan ist das Jump&Run um

den putzigen Urmenschen mit den pinkfarbenen Haaren bereits seit einigen Wochen unter dem Namen *Ore Tomba!* erhältlich. Wem es aber zu teuer ist, extra deswegen ins Land der aufgehenden Sonne zu reisen, der muß sich bis Juni gedulden. Dann nämlich erscheint das eher standardmäßige Spiel auch hierzulande. ■

Ach, wie putzig! An die Qualität von Titeln wie *Pandemonium* ...

... kann *Tomba!* dennoch nicht heranreichen. Aber es ist nett

THE PC- & GAMES-CORNER

www.Gamescorner.de • email: Webmaster@Gamescorner.de

SONY Playstation

Crash Bandicoot 2*	Dt	94	Nagano Olymp. '98	Dt	95
FIFA '98	Dt	89	Tekken 3		*JP n anfrage*
Final Fantasy VII*	Dt	109	Test Drive 4	Dt	89
Formel 1 '97*	Dt	109	Time Crisis*	Dt	159
G-Police*	Dt	109	Tomb Raider 2	Dt	95
Hercules*	Dt	94	Need f. Speed 3	Dt	89
Res. Evil II	Dt	99	NBA Pro '98*	Dt	99
Bust A Move 3	Dt	69	Pad*		39
Batman & Robin	Dt	89	Mem. Card		29

PSX Konsole umgebaut 369,- mit 6 Monate Garantie!*

64 Nintendo

Diddy Kong Racing	Dt	89	Lamborghini	Dt	119
FIFA '98	Dt	119	Pad	ab	49
Golden Eye	Dt	139			
Mario Kart	Dt	89			

SEGA Saturn

Bomberman	Dt	99
Croc	Dt	89
FIFA '98	Dt	89

Super Nintendo

Titel auf Anfrage!

Nicht aufgeführte Titel bitte anfragen.
Über 1.001 Titel auf Lager - gebraucht und neu -
auch An- & Verkauf • Games-Lösungsbücher
PC-Spiele auf Anfrage!

Anschrift: Waltramstr.1 81547 München
Bestelltelefon: 089/69759596
FAX - Bestellungen unter: 089/69759594

JETZT DIREKT AN DER U-BAHN NUR 2 MIN. St.Qurinplatz oder Wettersteinplatz

Geschäftszeiten: Mo.-Fr.: 11.00 - 19.30, Sa: 10.00 - 15.00. Versand: Bis 17.00 bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Postanschrift: Gamescorner, U. Icen, Waltramstr. 1, 81547 München. (alle Preise in DM)

Ladenpreise können abweichen! Us - Import • GV - gebraucht • Dt - Deutsch *Versand kostenfrei!

Vigilante 8

System: PSX Hersteller: Activision Entwickler: Luxoflux Erhältlich: ab Mai

Seit *Rock 'n' Roll Racing* wollen alle Spieler mit ihren Autos schießen

Vigilante 8 macht inzwischen einen besseren Eindruck als noch vor einigen Wochen. Das unter dem Titel *Interstate '76* bekannte PC-Spiel wird ab Mai in stark veränderter Form für die PlayStation erhältlich sein. Die fast einzigen Gemeinsamkeiten sind die Fahrzeuge und die Möglichkeit, auf gegnerische Flitzer zu schießen.

Ansonsten bietet *V8* einen wesentlich höheren Actionanteil, mehr Waffen und andere Szenarien als die PC-Version. Dafür wurde auf die adventurelastige Story weitestgehend verzichtet.

Zwölf verschiedene Kampfarenen unterschiedlicher Größe stehen bereit, von den zerstörungswütigen Fahrern in Schutt und Asche gelegt zu werden. Denn obwohl das Hauptaugenmerk auf dem Vernichten der Fahrzeuge liegt, kann der Spieler die Stages fast nach Belieben auseinandernehmen, was sogar von Nutzen ist. Schießt er beispielsweise auf einen Telegrafenmast oder ähnliches, fällt dieser zu Boden und verursacht einen nicht unerheblichen Schaden an allen, die nicht schnell genug ausweichen können.

Strategische Vorgehensweisen sind also ebenfalls gefragt. ■

Bishojo Senshi Sailor Moon Super S

System: PlayStation Hersteller: Angel Entwickler: Angel Erhältlich: als Import (jp)

Dieses 2D-Prügelspiel im Stil von *Street Fighter* & Co. ist schon seit 1996 in Japan auf dem Markt und könnte aufgrund der anhaltenden *Sailor Moon*-Euphorie auch in diesem Land auf Interesse stoßen. Nach einem netten Render-Vorspann erwartet den Spieler ein leider nicht besonders aufwendiges Prügelabenteuer. Immerhin kann man sich Ability-Punkte verdienen, die auf die verschiedenen Fähigkeiten der Kämpferin verteilt werden. Lediglich Fans der Serie sollten bei dem Import-Händler ihres Vertrauens einmal nach diesem Titel fragen. ■

Bunny ist wirklich ein süßes Ding. Halt' den Mondstein fest!

Bishojo Senshi Sailor Moon Super S – Various Emotions

System: Saturn Hersteller: Angel Entwickler: Angel Erhältlich: als Import (jp)

Die Saturn-Variante des *Sailor Moon*-Prüglers verfügt über denselben Vorspann wie die PlayStation-Fassung, leider in schlechterer Qualität, und bietet auch spielerisch ebenso leichte Kost. Nichtsdestotrotz bereiten die kämpfenden Mädels insbesondere den Fans der Serie einige Kurzweil. Schade nur, daß Angel soviel Mühe in den Vorspann investiert, aber bei den Animationen der Kämpferinnen und ihrer Steuerung gespart hat. *Street Fighter* als Referenztitel steht in weiter Ferne, doch es gibt auch schlechtere Spiele – man denke nur an *Primal Rage* oder *Rise of the Robots*! ■

Bei Super-Specials werden andere Hintergrundgrafiken geboten

neXt Level im ABO

Und wieder vergeben wir die begehrten Abo-Prämien an diejenigen, die einen neuen Abonnenten werben. Und damit Ihr nicht drei Leute auf einmal werben müßt, gibt's die drei spielbaren Beat-'em-Up-Demos zusammen im Abo-Super-Paket!

DEMO CDs

Abo-Super-Paket
Drei spielbare Demo-CDs

Bloody Roar — Hyper Beast Duel
und
Marvel Super Heroes
und
Street Fighter EX plus Alpha

© Marvel

Ich will endlich die Demo-CDs!

Ihr müßt nur einen Abo-Kunden werben, und schon gibt es die Prämie als Dankeschön. Im aktuellen Abo-Super-Paket sind spielbare Demo-CDs von Bloody Roar, Marvel Super Heroes und Street Fighter EX plus Alpha für Eure PlayStation enthalten!

Ich abonniere die neXt Level für mindestens ein Jahr.

Ja, ich bestelle die kommenden zwölf neXt-Level-Ausgaben im Abonnement zum Preis von nur DM 52,80 (Inland) bzw. DM 79,20 (Ausland). Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, sofern nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wird.

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift
(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Gewünschte Zahlungsweise (bitte ankreuzen): ☐ Bequem durch Bankeinzug ☐ Gegen Rechnung

BLZ Kontonummer

Geldinstitut

Garantie: Ich weiß, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen schriftlich beim Verlag widerrufen kann. Zur Wahrnehmung der Widerrufsfrist genügt die Absendung innerhalb von 10 Tagen (Poststempel). Die Kenntnisnahme dieses Hinweises bestätige ich durch meine zweite Unterschrift.

Datum, zweite Unterschrift
(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich bin der/die Werber/in und möchte das Abo-Super-Paket als Prämie für die Vermittlung des Abonnements erhalten.

neXt Level, Abo-Club
z. Hd. Frau Scholz
Bahndamm 9
23612 Stockelsdorf

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

Die Auslieferung der Abo-Prämien erfolgt nach der vollständigen Bezahlung der Abo-Rechnung.
Mit der Rückzahlung des Abos innerhalb von zehn Tagen verfällt jeglicher Anspruch auf eine Prämie.
Die Versandkosten übernimmt der X plain Verlag.

XL 5/98

Bomberman World

System: PSX Hersteller: Sony
Entwickler: Hudson Erhältlich: ab Juni

Jeder gängigen Konsole hat Hudson bereits mindestens einen Teil der *Bomberman*-Serie spendiert. Lediglich die PlayStation wurde noch nicht bedacht. Dies wird sich bald ändern, denn im Juni erscheint *Bomberman World* für besagtes Gerät. Nach 64-Bit-Ausflügen in den Polygonbereich meldet sich der kleine Bombenleger nun wieder mit zwei Dimensionen zurück, allerdings gerendert.

Wie immer hat der Spieler die Wahl zwischen dem Normal- und dem Battle-Modus. Neu hinzugekommen ist der Challenge-Modus, in dem während eines vorgegebenen Zeitlimits verschiedene Stages gemeistert und nach Extras abgegrast werden wollen, wobei der Vorrat an Gegnern unerschöpflich ist. Unter Zuhilfenahme des Multiplayer-Adapters können sich bis zu fünf Freunde (oder Feinde) im Battle-Modus gleichzeitig die Bomben um die Ohren werfen. PlayStation-Pyromanen können sich auf explosive Runden freuen. ■

Das perfekte Spiel für die ‚*Fünf Freunde*' und alle ‚langhaarigen Bombenleger': *Bomberman World*

Dead Ball Zone

System: PSX Hersteller: GT Interactive
Entwickler: Rage Erhältlich: ab Juni

Mit GT Interactives *Dead Ball Zone* wird das gute, alte Zukunfts-Sportspiel *Speedball* (Bitmap Brothers) auf der PlayStation fortgesetzt und in zeitgemäßer 3D-Optik dargestellt. Wie beim Vorgänger geht es darum, einen Ball in das gegnerische Tor zu befördern, allerdings nicht mit den Füßen, sondern den Händen. Wer sich die Pille nicht abnehmen lassen will, darf dem Kontrahenten gerne eine Backpfeife geben oder auf andere Brutalitäten zurückgreifen. Verletzungen, Blut und ähnliche Widerlichkeiten zieren dabei den Bildschirm. Die deutsche Version soll diese Elemente voraussichtlich nicht enthalten und statt Menschen Cyborgs verwenden. Dementsprechend wird auch der Name in *Cyball Zone* umgeändert. ■

Statt Bluttransfusionen sind hierzulande Ersatzteile nötig

Perfect Assassin

System: Playstation Hersteller: Ubi Soft
Entwickler: Grolier Interactive Erhältlich: ab Juni

An manchen Stellen ist wie bei *Snatcher* die Schußwaffe gefragt

Gar sonderbare Wesen treten mit dem Spieler in Kontakt

Der Titel *Perfect Assassin* (perfekter Attentäter) läßt eher auf einen Action-Shooter schließen, als auf ein Point&Click-Adventure. Dennoch stellt das Spiel letzteres dar.

Als gedächtnisloser Muskelprotz klickt sich der Spieler durch 300 verschiedene Schauplätze, findet diverse Gegenstände und Hinweise und unterhält sich mit unterschiedlichen Aliens oder schießt auf sie, sofern sie dazu Anlaß geben.

Dafür steht ihm eine Vielzahl an Waffen zur Verfügung, die er allerdings nach und nach finden oder kaufen muß.

Im derzeitigen Entwicklungsstadium sieht das Adventure noch arg grobpixelig aus und macht auch ansonsten keinen überwältigenden Eindruck. Daß sich bis zum Release im Juni noch etwas daran ändert, bleibt zu hoffen. ■

Extreme Snowboarding Phat Air

System: PlayStation Hersteller: Funsoft
Entwickler: Pony Canyon Erhältlich: im Handel

Vor zwei Monaten berichtete XL über das Import-Spiel *Zap! Snowboarding Trix '98*.

Man muß natürlich auch sein Können auf der Schanze zeigen

Nun ist es soweit, die PAL-Version wirft sich mit neuem Titel auf den heißumkämpften Wintersport-Spielemarkt. Um Verwechslungen gleich vorzubeugen: *Extreme Snowboarding Phat Air* hat mit *Extreme Snowbreak* von Laguna (XL 4/98, 60 %) nur eines gemeinsam, und zwar die unübersehbare Mittelmäßigkeit.

Was *Cool Boarders 2* an grafischen Schwächen durch den hohen Fun-Faktor und das gute Feeling wettmacht, gelingt Funsofts Produkt nicht annähernd. In beinahe allen Belangen bleibt es steifgefroren auf der Strecke – und spielt somit keine Rolle beim großen Highspeed-Downhill auf die Snowboard-Krone. ■

Ihr Gratis-Heft:
Tel.: 0 71 32 / 95 92 10
www.gamestar.de/gratis

GameStar 5/98

Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

Nur 7,90 DM

+CD mit exklusiven Top-Demos
Incoming
Hexplore

Forsaken vs. Incoming

Das Duell: Descent-Killer gegen Bombast-Shooter
Plus spielbare Demos zu beiden Action-Knallern

Anno 1602

Geniales Aufbauspiel stößt Siedler 2 vom Thron
Megatest, Videospecial, Insider-Taktiken

Spielen im Internet

Als Marine oder Monster durch Aliens Online
Getestet: Modems, ISDN, Provider, Internet-Spiele

Exklusivdemos: Incoming

GameStar 5/98
2 exklusive Top-Demos
Incoming
Hexplore
(3D-Karte nötig)

Spielbare Demos: Heavy Gear: Mysteries of the Sith, Forsaken, Longbow 2, Oddworld, Incubation-Addon, Plane Crazy, G-Police (neu), Redline Racer, Powerboat Racing, Last Bronx
Videos: Unreal, Ultima 9, Anno 1602 (neu), GameStar TV
Patches: Armor Command, Anstoss 2 Verlängerung, I-War, Bleifuss 2 (3Dfx), Myth, Uprising, Diablo, Lands of Lore 2, Cart Precision Racing, TOCA u.v.a.
Aktualisierte Treiber: Creative Labs Graphics Blaster Extreme, Diamond Fire GL 1000 Pro, Diamond Viper V330 (Microsoft-certified), Diamond Viper V330 (Performance), Hercules Dynamite 3D/GL, Miro Magic Premium
Special: Neue Levels und mehr zu Age of Empires, Jedi Knight, Dark Reign, Command & Conquer, Dungeon Keeper, Demonworld. **Plus:** T-Online, Virenscanner, Hypersnap, WinZip, Paint Shop Pro, Lesersoftware

Exklusivdemos
Incoming, Hexplore
Weitere Demos: Heavy Gear, Longbow 2, Forsaken, Mysteries of the Sith, Oddworld, Incubation-Addon, G-Police (neu), Plane Crazy, Redline Racer, Powerboat Racing, Last Bronx
Videos: Unreal, Ultima 9, Anno 1602 (neu), GameStar TV
Patches: Anstoss 2 Addon, I-War, Bleifuss 2 (3Dfx), Myth u.v.a.

C&C 3: erste Bilder zu Tiberian Sun ★ Gelöst: Battle Zone & Dark Omen ★ 350 Tips

Graffiti, München

Neu! Jetzt am Kiosk!

WARNUNG

Der Inhalt dieses Magazins enthält nach IDG ø 33% Tips & Tricks, ø 33% Tests, ø 33% Hard- und Software News und 1% Restrisiko!

Der Bundesspieleminister warnt: Dieses neue Spielemagazin macht süchtig. Minderjährige sollten es deshalb nur unter Aufsicht eines Erziehungsberechtigten lesen!

Tekken 3

21 verschiedene Charaktere sind in der PlayStation-Version vorhanden. Darunter befinden sich drei, die nicht im Automaten vertreten waren

Auch der Drunken Master Lei Wu Long, der sehr stark an Jackie Chan erinnert, ist wieder mit von der Partie und hat einiges dazugelernt

Endlich ist es soweit: Seit dem 26. März dürfen sich japanische PlayStation-Jünger bereits mit Namcos Beat-'em-Up-Blockbuster *Tekken 3* vergnügen. Gegenüber dem Spielhallenautomaten bietet die PSX-Version in gewohnter Manier einige zusätzliche Features. So wurden beispielsweise wieder atemberaubende Full-Motion-Videosequenzen eingebaut, die die Arcade-Variante nicht enthielt. Speziell der Vorspann stellt alles bisher Dagewesene in den Schatten und übertrifft sogar das für unschlagbar gehaltene Intro von *Soul Blade*. Bei der Spielgrafik dagegen mußten hardwarebedingt einige Abstriche wie weniger Details in den Backgrounds und eine verminderte Polygonanzahl gemacht werden, doch das Resultat kann sich dank feiner Texturen und einer hohen Framerate absolut sehen lassen.

In puncto Spielmodi hat sich Namco ebenfalls ins Zeug gelegt und läßt dem Spieler die Wahl zwischen Arcade-, Versus-, Survival-, Team-Battle-, Time-Attack- und Practice-Modus. Waren diese auch bei *Tekken 2* vertreten, so ist mit dem sogenannten Force-Modus eine brillante neue Idee verwirklicht worden: *Tekken 3* enthält ein Spiel im Spiel. Der Force-Modus ist ein horizontal scrollendes Prügelspiel im besten *Final Fight*-Stil. Mit einem Charakter seiner Wahl zieht der Spieler gegen die Schergen des mittlerweile über 70 Jahre alten Heihachi Mishima in den Kampf und darf dort alle seine bekannten Moves und Combos anwenden. Außerdem ist mit dem Manga-Drachenbaby Gon ein zusätzlicher Kämpfer vertreten, der im Automatenvorbild nicht zu finden war. Er ist allerdings nicht von Anfang an dabei und muß wie eine Vielzahl von anderen Charakteren freigespielt werden. Spiele-

System: PSX Hersteller: Namco Entwickler: Namco Erhältlich: 3. Quartal

Jeder Charakter verfügt über einen anderen Kampfstil

Der junge Tae-Kwon-Do-Meister Hwoarang kann gut zutreten

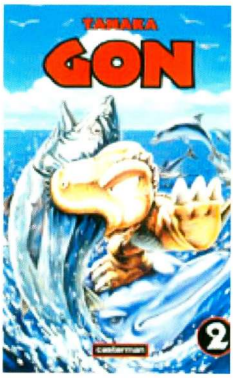
Tekken 3 kann sich wirklich sehen lassen. Die Kämpfer sind äußerst flüssig animiert und mit detaillierten Texturen überzogen worden

risch beweist *Tekken 3* mit einem ausgefeilteren Combo-System und spektakuläreren Moves noch mehr Tiefe als seine Vorgänger.

Um das Kampferlebnis intensiver zu gestalten, kann der Spieler, sofern er im Besitz eines Dual-Shock-Joypads ist, jeden Schlag und Tritt am eigenen Leibe spüren, natürlich in verminderten Ausmaßen als die Helden auf dem Bildschirm.

Leider müssen deutsche PlayStation-Besitzer noch bis zum Herbst auf dieses absolute Beat-'em-Up-Highlight warten, es sei denn, sie sind im Besitz einer umgebauten Multinorm-PSX und kennen einen freundlichen Import-Händler. ■

Der Extra-Charakter Gon ist nicht etwa eine eigene Erfindung von Namco, denn es gibt ihn schon seit Jahren in Comicform. In den fünf bisher erschienenen Bänden (*Gon; Gon Again; Goining, Going, Gon; Gon Swimmin* und *Here Today, Gon Tomorrow*) besteht der kleinste Tyrannosaurus Rex der Welt verschiedene Abenteuer und wird zum Beschützer von bedrohten Tieren. Interessant daran ist, daß die Comics vollkommen ohne Sprache auskommen.



Alle sind im

Die Weltmeisterschaft 1998 in Frankreich steht vor der Tür. Auch Japan, die Heimat der Videospiele, hat es endlich geschafft, sich zu qualifizieren. Ob es ein Traumfinale zwischen Japan und Deutschland geben wird, steht allerdings noch in den Sternen. Bei so viel Fußballfreude liegt es nahe, den Videospieler mit einer Masse an Games dieses Genres zu beglücken. Psygnosis, Eidos und BMG Interactive sind die Hersteller, die diesen Monat ihre vielversprechenden Produkte anpreisen. Wer bei den endgültigen Versionen die Nase vorn haben wird, stellt sich spätestens zur Meisterschaft heraus. Acclaim wollte sich eigentlich zu den anderen drei gesellen, doch die Vorversion ihres Fußballspiels war noch zu früh in der Entwicklung, um ein Urteil abgeben zu können.

Die Spielerbewegungen sind dank über hundert Animationen realistisch wie nie zuvor

adidas Power Soccer '98

System:	PSX	Entwickler:	Shen
Hersteller:	Psygnosis	Erhältlich:	ab Juni

Psygnosis hat sich erneut die Lizenz von adidas zunutze gemacht und bringt (hoffentlich) pünktlich zum WM-Start im Juni die '98er Fassung von *adidas Power Soccer* auf den Markt. Maximal vier Spieler können gleichzeitig am Geschehen teilnehmen. Dabei kann jeder auf bis zu 210 Teams zurückgreifen und entweder die Weltmeisterschaft nachspielen, oder sein Team aus der Bundesliga zum Meisterschaftstitel bringen. Insgesamt 120 Animationen hat Psygnosis für die realistische Darstellung der Spieler spendiert. Seien es Flugkopfbälle, Direktschüsse, Fallrückzieher oder Fouls: alle Bewegungen wurden mit Motion Capturing in Szene gesetzt. Damit die Spieler ins rechte Licht gerückt werden, stehen fünf Kameraperspektiven zur Verfügung. ■

Interessante Szenen kann man sich hinterher auch in Zeitlupe ansehen. Dabei darf ...

... der Spieler, wie hier gut zu sehen ist, zwischen mehreren Perspektiben wählen

Neu **PSX - CHIP - TUNING - N-64 - RGB Umbau** Neu

Der Hammer unter den Chips - Normale & Anti Piracy Chips - Kompatible mit allen Europa / USA / Japan Modellen mit jeder Seriennummer.
Keine lässtigen wechseltricks und umschalter-Mit unseren Chips spielen Sie sämtliche Importe, Dank neuester Technologie.

PSX-UMBAU	55,- DM	Pads farbig und		N-64 Adapter	42,- DM	RGB-Kabel	29,- DM
+RGB-Kabel	75,- DM	transp.-farbig	34,- DM	RPack+MC+FLight	52,- DM	RGB-Umb.	149,- DM
RGB-Kabel TOP	25,- DM	MCard 15BL	29,- DM	LX4-Pack o. Batt.	29,- DM	PSX / N64 / Zubehör	
RGB-Kabel+Hifi	42,- DM	MCard 120BL	55,- DM	MCard 1x1	29,- DM	Umbauten &	
Chip+RGB-Kabel	40,- DM	1 Chip	18,- DM	MCard 4x1	39,- DM	Reparatur	
Pad-Verl. PSX	18,- DM	2 Chips je	15,- DM	The RockPad	54,- DM		
PSX Lösungsb.	29,- DM	5 Chips je	12,- DM	Pad-Verlängerung	18,- DM	- Bald mit Ladenlokal -	

Player Fantasy-z. Hd. Götz Karl, Schillerstraße 12, 52525 Heinsberg.(kein Ladengeschäft)
Telefon / Fax: 02452-22139, 01722427083 Versandk. Vork.(Check/Bar)+ 5,-DM, NN + 15,-DM

!!! Ruft jetzt an !!!

Fußballfieber

Golden Goal '98

System:	PSX	Entwickler:	Z-Axis
Hersteller:	BMG Interactive	Erhältlich:	ab Mai

BMG hat sich mit *Golden Goal* etwas Neues einfallen lassen. Auf den Live-Kommentator wurde verzichtet. Dafür ertönen nun echte Spielerkommentare, die dem Fußballer immer den Hinweis für Paßmöglichkeiten oder Torschüsse geben. Bei eben diesen Torschüssen kommt es jetzt weniger darauf an, wie gut der einzelne, virtuelle Spieler ist, sondern viel mehr auf die Fähigkeiten des Joypad-Artisten. Sobald die Gelegenheit zum Torschuß gegeben ist, bietet sich die Möglichkeit, ein Fadenkreuz zu steuern, mit dem genaueste Kicks auf den gegnerischen Kasten möglich sind. Aus fünf Kameraperspektiven kann das Geschehen beobachtet werden. Leider fehlt dem Spiel noch die Multi-Tab-Unterstützung. Somit sind bislang nur maximal zwei Teilnehmer gleichzeitig an einem Match beteiligt. ■

Dank der neuen Zieltaktik kann man nun Eckstöße pixelgenau in den Strafraum zimmern

World League Soccer '98

System:	PSX	Entwickler:	Silicon Dreams
Hersteller:	Eidos	Erhältlich:	ab Mai

Eidos präsentiert mit *World League Soccer '98* einen weiteren Weltmeisterschaftskandidaten. Die Optionen des Spiels sind auf jeden Fall weltmeisterlich. So gibt es 14 Stadien, fünf verschiedene Untergründe und jede Menge Vereinsmannschaften. Die Spieler sind allesamt sehr realistisch animiert. Sogar der Schneefall wurde berücksichtigt und originalgetreu umgesetzt. Alles in allem wirkt Eidos' Werk sehr gelungen. Aber innovative Neuerungen sucht man vergebens – vielleicht werden diese ja noch geheimgehalten. ■

Aus Standardsituationen im 16er kann schnell ein Tor werden ...

... oder auch vier (St. Pauli weiß da sehr genau Bescheid)

Multi Media World

Burgstr. 13 — 31832 Springe

Tel.: 05041 / 970878 Fax: 05041 / 970879

Play Station Hardware

Sony Playstation dt.	289,00
Controll Pad org.	39,95
Pad " Commander " div. Farben	19,95
Analog Pad	49,95
Antennenkabel	29,95
RGB Kabel	19,95
Pad Verlängerung	19,95
Mouse incl. Pad	55,00
Gamebuster	79,95
Lenkrad (V3)	139,95
Memory card 15	29,95
Memory card 120	59,95

Software

Abe´s Oddysee	79,95
Ace Combat	79,95
Actua Ice Hockey	89,95
Actua Tennis	79,95
Air Race	95,00
Ark of Time	85,00
Ayrton Senna Kart Duel 2	**79,95**
Baphomets Fluch 2	79,95
Batman + Robin	**79,95**
Beast wars	89,95
Bloody Roar	89,95
Brahma Force	85,00
Broken Helix	89,95
Bug Riders	79,95
Bushido Blade	85,00
Bust a Move 3	65,00
Chill	**75,00**
Clock Tower	95,00
Colony Wars	79,95
Command & Conquer 2	95,00
Constructor	**89,95**
Cool Boarders 2	79,95
Crash Bandicoot 2	79,95
Croc	85,00
Deathtrap Dungeon	**89,95**
Discworld	79,95
Fifa 98	85,00
Fighting Force	95,00
Final Fantasy 7	99,95
Formel 1 '97	95,00
Grand Tourismo	**105,00**
G-Police	95,00
Grand Theft Auto	79,95
Hercs Adventure	79,95
Hercules	85,00
Indy 500	**85,00**
Isnogud	89,95

Tophits des Monats

Diablo	85,00
Gex- Enter the Gecko	89,95
Theme Hospital	85,00

Jet Rider 2	**79,95**
Magic the Gathering	79,95
Motoracer	85,00
Monopoly	79,95
Nagano Winter	95,00
NBA Pro 98	**89,95**
Need for Speed 3	**85,00**
NHL Powerplay 98	85,00
Nuclear Strike	85,00
Nightmare Creatures	79,95
One	**85,00**
Pax Corpus	**85,00**
Powerboat Racing	**89,95**
Pro Pinball "Timeshock"	**85,00**
Radcal	**85,00**
Reboot	**85,00**
Resident Evil d.c.	85,00
Resident Evil 2	**99,95**
Risiko	85,00
Riven Myst 2	105,00
Road Rash 3d	**85,00**
Skull Monkeys	85,00
Snow Racers	**89,95**
Spawn	**79,95**
Steel Reign	79,95
Streetfighter Collection	**85,00**
Toca Touring Car	89,95
Vigilante	**85,00**
VMX Racing	**79,95**
World League Basketball	79,95
Z	75,00

bei Drucklegung noch nicht alle Titel erschienen

Der Preis ist heiss

Adidas Power Soccer	39,95
Crash Bandicoot	39,95
Porsche Challenge	39,95
Soviet Strike	39,95
Tombraider	39,95
Tekken 2	39,95

Versandbedingungen: Nachnahme DM 9,90 zzgl. NN Gebühr Vorkasse DM 6,90 Versandkostenfrei ab DM 250.-(Software)Bei Nichtabnahme bestellter Ware berechnen wir 30.- DM als Schadensersatz. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Eigentumsvorbehalt: die gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum der Multi-Media-Home Entertainment GmbH. Reklamationen: Umtausch nur bei Falschlieferung möglich. Versandpreis & Ladenpreis können variieren. Druckfehler, Preisirrtum und Lieferung vorbehalten.

ALUNDRA

Zelda für die PSX

Action-Adventures gehören auch in Deutschland zu den beliebtesten Genres überhaupt. Leider gab es bislang kaum die entsprechende Software für die PlayStation, das wird sich nun ändern.

VON M. FELDMANN

Von einem ordentlichen Adventure kann man erwarten, daß es die nötige Abenteuerstimmung erzeugt und den Spieler sozusagen ‚in sich hineinsaugt'. Das beginnt schon mit Kleinigkeiten wie dem Speichern von Spielständen. Bei *Alundra* z. B. ‚schreibt man seine bisherige Geschichte in ein magisches Buch'.

Ansonsten präsentiert sich *Alundra* als ‚aufgemotzter' *Zelda*-Klon. Der 16-Bit-Veteran ist deutlich als große Inspiration hinter dem Psygnosis-Adventure zu sehen, aber das ist ja schließlich kein Nachteil.

Die Perspektive ist isometrisch und somit recht übersichtlich. Die Gebäude, Gegenden und anderen Lebewesen sind allesamt gezeichnet, wodurch das Spiel eher nach 16- als nach 32-Bit aussieht. Manchmal ist es aber durchaus angebracht, auf Experimente mit der Grafik-Engine zu verzichten, wenn dafür die Arbeitskraft der Programmierer in Gameplay und Story fließt. *Alundra* ist so ein Beispiel. Der Namensgeber des Spiels ist ein jugendlicher Traumgänger, der die Erde vor dem Erwachen eines bösen Dämons beschützen muß. Was eigentlich nicht sonderlich originell wirkt, entpuppt sich aber als gelungene Hintergrund-Story, da der Held in den Träumen anderer keinerlei logischen oder physikalischen Grenzen unterworfen ist. Die Programmierer und Gamedesigner konnten also aus dem vollem schöpfen. Neben der guten Story begeistert das neuste Working-Designs-Projekt auch durch knifflige Jump&Run-Passagen sowie durch zahlreiche Gegner und Waffen. Wer Freude an *Zelda III* auf dem SNES hatte oder einfach ein gutes Action-Adventure für die PSX sucht, sollte sich *Alundra* vormerken. ■

Zahlreiche unterschiedliche Gegner warten auf ihren Bezwinger. Häufig sind dabei spezielle Taktiken nötig – eben wie beim großen Vorbild *Zelda*

Die Wahrsagerin zeigt auf einer Karte den nächsten Zielpunkt

Menüs informieren ausreichend über das eigene Hab und Gut

Info: *Psygnosis veröffentlicht, wie bei* Discworld II, *zuerst eine englische Version des Spiels, ehe die deutsche Fassung am 6.6.1998 erscheint. Der oben zitierte Ideenstifter* Zelda III *(SNES) macht schon seit über 6 Jahren Furore. Der dritte Teil des Nintendo-Erfolgstitels bescherte dem Helden Link die dritte (isometrische) Dimension und begeistert noch heute weltweit Millionen Spieler. Typische Handlungen sind z. B. Tonkrüge zerschmeißen (auch auf Gegner), Hühner tragen oder Rempelattacken – alles Fertigkeiten, die auch Alundra beherrscht. Äußerungen Miyamotos zu diesem Working-Designs-Spiel sind leider noch nicht bekanntgeworden.*

Action/Sport	Hersteller:	Eidos Interactive	Entwickler:	Silicon Dreams
	Spieler:	1-2 (simultan)	Level:	3 Strecken
	Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	im Handel

Chill

Plopp, das heißt stopp! Die Szene ist symptomatisch für die Grafik

Autsch! Wieder voll an den ‚Baum' geknallt! Wo ist bloß meine Brille?

Es ist kein Kinderspiel, diese Tonnen nicht zu treffen. Der Schnee verfehlt trotz schöner Optik seine Funktion: Man bekommt kein ‚Gefühl für das Board', erkennt nicht sofort, ob man fliegt oder gleitet

VON T. HELLWIG

Laguna (*V-Rally, M-RC*) konnte im vergangenen Monat mit *Extreme Snowbreak* (60 %) nicht so recht überzeugen. Die derzeitige Situation im Snowboard-Sektor macht es den Herstellern aber auch nicht gerade leicht. Allein in dieser Ausgabe sind es vier Vertreter des hippen Wintersports, die allesamt um die Gunst des Käufers buhlen. Was *1080° Snowboarding* im 64-Bit-Bereich ist, heißt für die 32-Bitter *Cool Boarders 2* (PSX) und will trotz deutlicher Grafikschwächen erst einmal vom Thron gestoßen werden.

Aus der frostigen Gebirgslandschaft der Lara Croft war es für Eidos Interactive scheinbar nur ein Sprung ins Wintersportareal. Dabei muß allerdings eine gewaltige Lawine gewütet haben, denn *Chill* präsentiert sich außergewöhnlich spartanisch. Mit anfangs vier Fahrern, ein fünfter kann erspielt werden, und der Masse von 21 Boards hat der Spieler zwar eine große Auswahl, aber in Sachen Spielmodi leider nur den Championship-Modus zur Verfügung. Von Freestyle (Sprünge während der Zeitrennen) und ‚nackten' Time-Attack-Abfahrten ist keine Spur zu sehen. Statt dessen absolviert man auf den drei anwählbaren Pisten eine Mischung aus alledem: Zeitrennen werden mit Slalompassagen und Tricksprüngen zu einem Score-Paket geschnürt. Dabei sticht *Chill* durch einen Gesichtspunkt besonders hervor: Die drei Strecken sind unglaublich lang, sehr breit und hügelig, mit zahlreichen Bäumen und anderen Hindernissen gespickt, letztendlich jedoch unheimlich langweilig. Bis auf ein paar nette Ideen (Eiskanal, Fahrten durch Häuser, Gouraud-Shading), die genaugenommen aber nichts Neues bieten, erstickt *Chill* in Eintönigkeit. Natürlich liegt das auch daran, daß man – abgesehen vom Zweispieler-Modus – mutterseelenallein mit der ungenauen Steuerung zu kämpfen hat. Es ist tatsächlich nicht einfach, durch ein Scheunentor zu fahren, ohne – begleitet von unpassenden Soundeffekten – in die Holzwand zu knallen. Selbst die Programmierung einer punktgenauen Kollisionsabfrage ist Silicon Dreams nicht im Traum eingefallen.

Am Gebirge (links) läßt sich gut der schleppende Bildaufbau erkennen

Die wenigen positiven Aspekte wie die hohe Geschwindigkeit, die gouraud-geshadeten Schneepisten und der peppige Rendervorspann täuschen nicht über die deutlichen spielerischen Mängel hinweg. *Chill* gerät durch seine Spielspaß hemmende Steuerung im Konkurrenzkampf ins Hintertreffen. It's not time to chill! ■

XL-Wertung **55%**

info

In-Game-Werbung macht sich breit. Die Boards von *1080°* (s. Seite 26) entsprechen der '99er Lamar-Kollektion, in *Chill* sind es die Bretter des Snowboard-Urvaters Jake Burton. Zukünftig dürfte Werbung verstärkt in Videospielen anzutreffen sein.

Gameplay: Ohne Gegner macht Snowboardfahren auf Zeit nur halb soviel Spaß. *Chill* steuert sich sehr schlecht, ist technisch gesehen sehr mau und zudem innovationslos.

Präsentation: Einmal abgesehen vom ‚coolen' Vorspann hat Silicon Dreams ihrem Namen wirklich keine Ehre gemacht.

Memory-Card: Der Spielstand läßt sich auf einem Block einfrieren.

Internetadresse: www.burton.com

Hersteller:	Acclaim	Entwickler:	Probe	First-Person-Shooter
Spieler:	1-2 (simultan)	Level:	13 + 1	
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	ab Mai	

Forsaken

Der Kampf gegen den besten Freund bereitet doch die größte Kurzweil, da kann die Computerintelligenz nichts ausrichten. Natürlich darf dabei auch mit dem Analogpad gesteuert werden ...

info

Die PC-Version von *Forsaken* bietet, neben einer noch besseren Grafik (durch 3Dfx), auch einen erweiterten Mehrspieler-Modus. Deathmatches mit einem Dutzend Freunden sind ohne weiteres möglich. Die demnächst erscheinende N64-Version wird sich in einigen Punkten – Levelanzahl und -länge, Gameplay etc. – von der PSX-Fassung unterscheiden. Der wichtigste Punkt ist wohl der Vierspieler-Modus.

Gameplay: *Forsaken* bietet nichts wirklich Neues, denn freie Bewegung in den drei Dimensionen mit gleichzeitiger Vernichtung der Gegner gab es auch schon früher, z. B. *Descent* oder *Magic Carpent*. Nur nicht so gut!

Präsentation: Klasse: Die PSX-Bilder sehen fast nach PC mit 3Dfx-Karte aus. Insgesamt ist das ganze Spiel ‚stimmig' und atmosphärisch korrekt.

Speicheroptionen: Ein Paßwort nach jedem Level muß genügen.

Internetadresse: www.forsaken.com

VON M. FELDMANN

Allen Stammlesern dürfte spätestens seit der vorherigen Ausgabe die Hintergrundgeschichte von *Forsaken* bekannt sein. Neben diesen eher unwichtigen Informationen klang im Preview aber auch die generell gute Qualität dieses First-Person-Shooters an. Mit der nun vorliegenden Testversion bestätigt sich, was sich auch im Laufe der Entwicklung abzeichnete: *Forsaken* ist ein Topspiel! Schon im Einspieler-Modus kommen Daumen und Zeigefinger mächtig ins Schwitzen. Von Level zu Level nimmt die Action unbarmherzig zu, und das sogar in den einfachen Schwierigkeitsgraden. Da man seine Bikes frei in allen drei Dimensionen bewegen darf, gibt es natürlich auch entsprechend vielfältige Steuerkommandos – schließlich kann man sich nicht nur vor-, rück- und seitwärts bewegen, sondern auch drehen und kippen. Glücklicherweise erlauben die Briten den Spielern, die Pad-Belegung auch zu verändern. So kann jeder die ihm genehme Steuerungsart wählen. Erst wenn der Spieler wirklich mit seinem Gefährt zurechtkommt, hat er nämlich eine Chance gegen die penetranten Computer-Gegner. Bewegten sich diese in der Frühzeit der Computerspiele noch auf sturen Bahnen, muß man heutzutage gegen künstliche Intelligenz ankämpfen, die den eigenen Schüssen konsequent ausweicht: da hilft nur pure Gewalt!

Solch imposante Waffen braucht man spätestens, wenn man auf einen der Endgegner trifft

Raketen ziehen oft und gerne eine Spur hinter sich her. Das hilft zwar nicht, sieht aber gut aus

Zur Erforschung und Plünderung der 14 Level stehen 16 Fahrer mit individuellen Bikes und unterschiedlichen Werten zur Verfügung. Je nach eigenem Gusto kann man die jungen Damen mit den flotten Gleitern oder doch lieber die waffenstarrenden Bösen mit der dicken Panzerung wählen. Den gewählten Fahrer bekommt man zwar während des Spiels nicht zu Gesicht, die verschiedenen Werte wirken sich aber direkt auf die Steuerung und Kampfkraft aus. Letztere erhöht man auch durch die Wahl der richtigen Waf-

Action pur ist im Zweispieler-Modus angesagt. Es gibt zwar keine Computer-Gegner, dafür dürfen sich zwei beliebige Spieler in den speziellen Arenen nach Herzenslust jagen und beschießen – viel Spaß!

fen, welche meist von zerstörten Gegnern hinterlassen werden. Schlau ist es, gleich mehrere Waffen zu sammeln und mit speziellen Extras auf-

Zahlreiche Menüs und Statistiken helfen, den Überblick zu bewahren – oder zu finden

zurüsten, denn sie lassen sich per Knopfdruck oder im Pausenmenü umschalten. Manche Argumentationsverstärker brauchen allerdings ständig Munitionsnachschub.

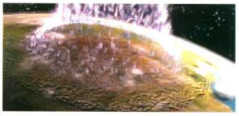
Grafisch hat sich seit der letzten Version, außer ein paar neuen Gegnern, nicht mehr viel getan, aber das ist nicht weiter schlimm, da schon die Preview-Fassung alles in den Schatten stellte, was bislang auf der PSX lief – abgesehen von *Gran Turismo*. *Forsaken* bietet echte Transparenzen, bunte Lichter, Explosionen und dabei einen detaillierten ‚Look'. Dazu passend ist auch das Charakter- und Waffendesign. Optisch präsentiert sich *Forsaken* aus einem Guß.

Ebenfalls gelungen kommen die Sounds daher. Die Musiken sind fetzig und mitreißend, die Sprachsamples sollen sogar in Deutsch implementiert werden.

Endlich wurde auch der Zweispieler-Modus fertiggestellt. Um es gleich vorwegzunehmen: Probe hat ganze Arbeit geleistet. Weder in der Grafik noch bei der Spielgeschwindigkeit fallen irgendwelche Einbußen auf, so daß sich der Spielspaß praktisch verdoppelt. Die speziellen, gegnerlosen Battle-Arenen bieten genügend Verstecke, Ecken und Tunnel, um den besten Freund stundenlang zu jagen. Natürlich stehen auch in diesem Modus alle Fahrer und Waffen zur Verfügung.

Kenner des PC- und PSX-Titels *Descent* werden an *Forsaken* ihre helle Freude haben. Dieses Spiel bietet First-Person-Action ‚bis zum Abwinken', und zwar auf einem technisch hervorragenden Niveau. Ein Probespiel könnte eigentlich jeder PSX-Besitzer mal wagen, denn erstens kostet es nichts und zweitens sollte man *Forsaken* besser nicht verpassen. ■

XL-Wertung **90%**



Der Unfall im Anti-Schwerkraft-Labor zerstört die ganze Erde

die fahrer

Jeder Fahrer hat unterschiedliche Werte (unten im Bild) und ein eigenes Fahrzeug.

Hersteller:	Take 2	Entwickler:	Crystal Dynamics	Jump&Run
Spieler:	1	Level:	27	
Preis:	ca. DM 110	Erhältlich:	im Handel	

Gex 3D Return of the Gecko

In Chinatown gibt es vieles zu entdecken und Rätsel zu lösen

Der erste Endgegner in *Gex 3D Return of the Gecko* erinnert an eine ähnliche Szene aus dem 2D-Jump&Run *Pandemonium 2*. Kein Wunder, beide Spiele wurden von Crystal Dynamics programmiert

info

Witziges Detail: Auf einem der TV-Schirme wird mit roter Laufschrift eine Internetadresse eingeblendet. Wer einen Anschluß besitzt und sie eingibt, landet auf dieser Website und bekommt die Meldung: „Bitte geh' schnell wieder zurück."

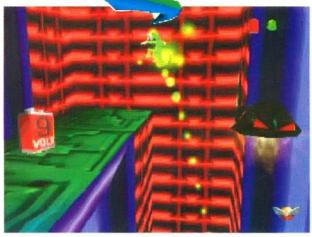
Gameplay: *Gex* ist das erste 32-Bit-Spiel im Jump&Run-Bereich, das sich mit *Super Mario 64* messen kann. Das Game bietet Komfort, einfache Handhabung, toole Ideen, viel Spielwitz und weiß auf Dauer zu begeistern.

Präsentation: In grafischer und soundtechnischer Hinsicht wird allererste Güte geboten.

Memory-Card: Ein Spielstand benötigt einen Block.

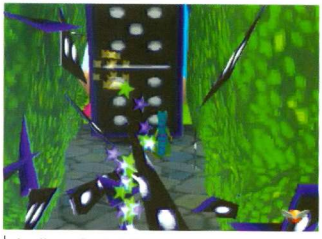
VON S. ALTER

Anfang diesen Jahres machte *Gex 3D Return of the Gecko* als Preview-Version bei den Fachmagazinen die Runde und versprach Großartiges. Nun ist das Jump&Run endgültig fertiggestellt und ein ausgiebiger XL-Test brachte es ans Licht: Diesmal ist es nicht bei einem reinen Versprechen geblieben. Das Spiel mit der Echse ist nicht nur von technisch hervorragender Qualität, sondern kann zudem mit einem abwechslungsreichen und spannenden Gameplay überzeugen.



In einem zentralen Raum befinden sich verschiedene Fernsehgeräte, über die Gex einzelne Welten betreten kann. In der Auswahl findet sich zu Anfang ein Spukschloß sowie eine kunterbunte Wald- und Wiesenlandschaft. Für alle übrigen Welten wie etwa Chinatown, New York City oder auch Endgegner- und Bonuslevel muß man in den Besitz einer bestimmten Anzahl von Fernbedienungen kommen, die ihrerseits (wie bei *Super Mario 64*) als Schlüssel für höhere Level dienen. Um die begehrten Plastikteile zu bekommen, wird vom Spieler die Erfüllung von insgesamt 35 Missionen verlangt, die sich auf 14 Level verteilen, zudem warten vier Endbosse und neun Bonusstages auf den Spieler. Da gilt es etwa Türme zu erklimmen, Jägern den Garaus zu machen oder Blutspendeautomaten zu zerstören. Nach *Super Mario 64*-Manier genießt die Spielfigur in den 3D-Umgebungen völlige räumliche Freizügigkeit, kann auf Bäume springen, Dächer besteigen und sogar an speziell gekennzeichneten Wänden senkrecht emporklettern. Während der Reise durch die bunten Fernsehlandschaften versuchen natürlich allerlei unangenehme Zeitgenossen dem Gecko das Leben schwer zu machen. Im großen und ganzen lassen sich messerschwingende Zombies, wildgewordene Hummeln und Morgenstern werfende Ninjas relativ schnell mit einem gekonnten Schwanzschlag oder Karatekick aus der Welt schaffen. Zudem finden sich an vielen Stellen kleine gewinnbringende Fernseher. Werden sie zerstört, entschwinden aus ihnen verschiedenfarbige Fliegen, die, sobald Gex mit der Zunge nach ihnen schnappt, für zusätzliche Energie, Extraleben oder auch magi-

Die Augen auf dem Bild sind ständig in Bewegung, Schreie zerreißen zudem die Stille



An dieser Stelle hilft nur gleichzeitiges Vorwärtsspringen und Schwanzschlagen

Das Nintendo64 läßt grüßen!

Gute Nachrichten für alle N64-Besitzer, denn auch die werden noch dieses Jahr in den Genuß des brillanten Games kommen. Bis September will die Firma Midway das Jump&Run für den 64-Bitter umgesetzt haben. Für diese Produktion wird eine andere Engine verwendet, so daß die Kameraperspektiven noch einmal verbessert werden können. Zudem werden die Level zahlreicher und in abgewandelter Form in diesem Spiel vorzufinden sein. Um die Grafiken nochmals zu optimieren, arbeiten die Programmierer mit Gouraud-Shading. In Deutschland wird *Gex* fürs Nintendo64 über GT Interactive vertrieben und voraussichtlich 150 DM kosten.

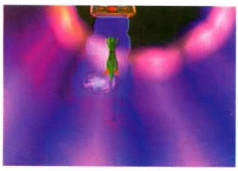
sche Kräfte sorgen. Schnappt das Tierchen beispielsweise nach einer roten Fliege, fängt es Feuer und kann damit Widersacher verbrennen. Ähnlich hübsch anzusehende Effekte ziehen sich durch das gesamte Spiel, die aufwendig mit Transparenz-, Spiegeleffekten und Lightsourcing in Szene gesetzt wurden.

Sicher sind einige Polygonfehler und gelegentliches Ruckeln der Kamera bei *Gex* nicht zu übersehen. Im Hinblick auf das ansonsten geradezu hervorragende Gameplay sind diese kleinen Schönheitsfehler jedoch durchaus zu verschmerzen, zumal Crystal Dynamics sich auch in Sachen Komfort einiges hat einfallen lassen. So kann der Spieler im Menü auswählen, ob er die Kamera mittels der L- und R-Buttons manuell bedienen möchte oder lieber auf die halb- oder vollautomatische Variante zurückgreift. Eine zusätzliche Funktion erlaubt einen Rundumblick (wie bei *Tomb Raider* oder *SM 64*) in den Räumen. Während des laufenden Spiels kann zudem jederzeit zwischen digitaler und analoger Steuerung gewechselt werden, wobei letztere Variante zu empfehlen ist, da so die überaus geschmeidigen Bewegungen der Echse besser ausgenutzt werden können.

Viele Spielehersteller starteten in letzter Zeit den Versuch, Games für die PSX zu schaffen, die an *Super Mario 64* heranreichen – mißlungene Produkte waren die Folge. *Gex 3D Return of the Gecko* kann sich dagegen durchaus mit Nintendos Klempner messen, obwohl nur 32 Bit zur Verfügung stehen. Technisch ist dieser Titel zwar eine Idee schlechter, hat dafür aber den Vorzug, seines coolen Designs wegen auch ältere Spieler anzusprechen. Das gleiche gilt für die musikalische Untermalung und die Soundeffekte. Zu jeder Welt wird eine passende, klangvolle Musik eingespielt, zusätzlich sorgt eine sonore Sprachausgabe gelegentlich für Tips oder witzige Kommentare.

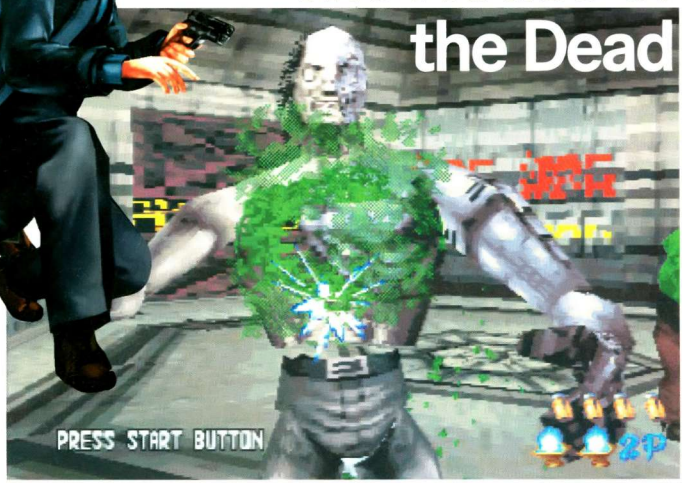
Im Jump&Run-Sektor wird derzeit nichts Vergleichbares für die PlayStation geboten. Es ist auch stark zu bezweifeln, daß in diesem Jahr noch ein ähnlich gutes Plattformspiel für die PSX erscheinen wird, deshalb sollten Fans dieses Paradebeispiel unbedingt in ihre Sammlung aufnehmen! ■

XL-Wertung **95%**



Hersteller:	Sega	Entwickler:	AM1	Shoot 'em Up
Spieler:	1-2 (simultan)	Level:	4	
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	im Handel	

The House of the Dead



Im Kampf gegen das modernde Gruselkabinett ist es nicht unerheblich, wo man einen der faulen Gesellen trifft. Arme und Beine können durch gezielte Schüsse vom Rumpf getrennt werden – grausig!

Es grünt so grün, wenn Segas Zombies im Kugelhagel platzen

VON T. HELLWIG

Das Leben hat so viele schöne und lustige Seiten – eine Brise Sommerwind, Verona Feldbusch, Ei mit Erdbeermarmelade –, da kann man sich doch ruhig auch mal genüßlich ins Grauen stürzen, ohne Gewissensbisse zu bekommen. Immerhin wird tapfer gegen das Böse gekämpft.

Segas Model-2-Automat, *The House of the Dead*, lädt in dieser Saturn-Umsetzung vier nervenzerfetzende Kapitel lang dazu ein, sich als Geiseln befreiender Scharfschütze gegen ganze Horden hübsch angefaulter Untoter zur Wehr zu setzen. Das Gute daran ist das Gute darin: Für die Großherzigkeit, einen der bedrohten Wissenschaftler des grausigen Anwesens nicht über den Haufen zu ballern, erhält man lebensnotwendige Energieextras. Vier Helden stehen im Saturn-Modus zur Wahl, der Arcade-Modus muß hingegen mit dem Hauptcharakter bewältigt werden. Die Guten bieten unterschiedliche Waffen und Eigenschaftswerte, die je nach Elastizität des Handgelenks und den motorischen Fähigkeiten des Peace-Maker-Zeigefingers ausgewählt werden können. Dirty-Harry-Typen greifen zur durchschlagskräftigen Großkaliber-Wumme mit zwei Schuß, Zombiekiller bevorzugen das sechsschüssige Argument mit durchschnittlicher Nachladezeit, und Unbändige entscheiden sich für die ‚Dauerfeuer-Variante' mit locker sitzendem 15-Schuß-Magazin. Doch die Wahl der digitalen Pistole ist nicht allein spielentscheidend. Ob man wohlwollend um die Geiseln herumschießt oder gnadenlos jede Bewegung auf dem Schirm zum Abdrücken nutzt, bestimmt an manchen Stellen den weiteren Ablauf. Auch kleinere Ziele wie Schalter oder Bodenluken verändern den Weg der Kamera. Insgesamt präsentiert sich *HOTD* recht vielfältig, was auch dem Zweispieler-Modus zu-

gute kommt. Ein bißchen unverständlich erscheint die technisch mäßige Qualität der CD. Was bei einem Shooter-Kollegen vor 1 1/2 Jahren schon einmal deutlich schöner gelang, kommt nun arg grobpixelig daher, Blitzer inklusive. Dem scheußlich guten Spielspaß ist dies jedoch kaum abträglich. Für Handfeuerwaffen-Fans mit starker Schultermuskulatur und ausdauerndem Fingerchen dürfte die Adrenalin fördernde Saturn-Fassung passend ins Fadenkreuz laufen – besonders die zeitintensiven Endgegner-Fights lassen das Rohr der Lightgun förmlich ‚erglühen'. ■

XL-Wertung **80%**

info

Hartgesottenen wird der Boss-Modus gefallen, in dem sich die Untiere und Chef-Monster separat durchlöchern lassen.

Gameplay: Versteckte Ziele machen die stetige Action erst so richtig interessant. Durch die Verzweigungen im Ablauf der Story ist längerfristig für Spannung gesorgt.

Präsentation: Mit den grobpixeligen Texturen fällt AM1 hinter der Qualität vergleichbarer Titel aus 1996 zurück. Doch die Atmosphäre in den Kulissen sowie die schnellen Kamerafahrten können trotzdem begeistern.

Saturn-Speicher: Der RAM des Saturn speichert die Highscores schußfest.

INFOS, FUN & ACTION:

- 200 Aussteller auf über 60.000 qm
- BILD/VIVA Musicstage mit über 50 Gruppen
- [illegible] Beachsoccercup
- [illegible] Beachvolleyball
- [illegible] Inline Skating Spur
- [illegible] DJ-Battle
- [illegible] Tour de YOU
- [illegible] Europäischer Jugend-Klettercup (EYC)
- [illegible] Bike-Testival auf einem 2.000 m Bikeparcours
- [illegible] Graffiti-Contest
- Snowboarding im Fridge
- Hall of Games
- Internetcafés
- Kickerturnier
- Fashion-Lifestyle-Bühne
- Unis, FH´s
- Infotainment-Bühne Ausbildung, Beruf, Qualifikation
- Partnerland Frankreich

outfitsportlifestyle

YOU 98

EUROPÄISCHE JUGENDMESSE DORTMUND

11.-14. Juni 98

TICKET-POOL DORTMUND
0231-12 04 666

Eintrittspreise:
kostenlose Hin- und Rückfahrt am Besuchstag mit allen VRR-Verkehrsmitteln und der DB in der 2. Klasse im VRR-Gebiet.

Einzel-Tageskarte (inkl. Messekatalog/Gutscheinheft)	DM 15,-
Gruppen- Tageskarte (ab 10 Personen) (inkl. Messekatalog/Gutscheinheft)	DM 9,-

Öffnungszeiten: Täglich 10.00 bis 19.00 Uhr

Veranstalter:
YOU-Team Messe GmbH & Co. KG,
Potsdamer Platz 2, D-53119 Bonn
Telefon 0228/ 72 53 9-0
Telefax 0228/ 69 40 07
http://www.you.de

In Zusammenarbeit mit:

webside designed by

Hersteller:	Tecmo	Entwickler:	Ninja Team	Beat 'em Up
Spieler:	1-2 (simultan)	Level:	9 + 2 Kämpfer	
Preis:	ca. DM 150	Erhältlich:	als Import (jp)	

Dead or Alive

Typische Eheszene: Er will mit ihr ausgehen und wirft sich in Schale, aber sie ist wieder einmal völlig unpassend gekleidet. Also umarmen sich beide und die Situation wird gründlich ausdiskutiert

VON T. PARTETZKE

Über einen Mangel an Prügelspielen können sich PlayStation-Jünger wahrlich nicht beklagen. Quantität heißt aber nicht Qualität, und daher sind die überdurchschnittlichen 3D-Beat-'em-Ups beinahe an einer Hand abzuzählen und stammen fast ausschließlich von Namco. An dieser Vorherrschaft will Tecmo mit ihrer modifizierten PSX-Konvertierung des Arcade-Titels *Dead or Alive* nun kräftig rütteln und hat dabei sogar gute Karten auf der Hand. Denn gegenüber der ohnehin schon brillanten Saturn-Version wurde noch einmal einiges verändert. Zunächst stehen statt acht nun neun Kämpfer inklusive dreier weiblicher Charaktere zur Auswahl bereit, zwei weitere dürfen erspielt werden. Der Neuankömmling hört auf den Namen Bass (übersetzt: Barsch), ist ein stämmiges Wrestling-Muskelpaket und hat einige verheerende, rabiate Würfe und Angriffstechniken auf Lager. Zum Ausgleich ist er aber auch der schwerfälligste Fighter.

Grafisch wurde *Dead or Alive* ebenfalls generalüberholt. Das Resultat kann sich wirklich sehen lassen: Sowohl die Hintergründe, die übrigens vollkommen neu und detaillierter gestaltet wurden, als auch die superflüssig animierten Kämpfer sind hochauflösend dargestellt. Die „Danger Zone", die das Spielfeld umgibt, ist dem jeweiligen Hintergrund nun besser angepaßt als auf dem Saturn. Wer in dieser Zone zu Boden geht, wird nach oben geschleudert, was Energieverlust und Wehrlosigkeit zur Folge hat.

Gespart wurde auch nicht bei den Outfits. Jeder Kämpfer verfügt über bis zu 14 verschiedene Kostüme, von denen allerdings zu Beginn nur drei anwählbar und die restlichen erspielbar sind. Doch das A und O eines Beat 'em Ups ist bekanntlich nicht das Drumherum, sondern die Spielbarkeit. Und auch in diesem Punkt weiß *Dead or Alive* auf ganzer Linie zu überzeugen. Obwohl nur drei Tasten benötigt werden (Schlag, Tritt und Konter), besitzen die Kämpfer eine erstaunlich große Move-Palette, von der sich andere Prügelspiele gerne eine Scheibe abschneiden können. Spektakuläre Würfe und Combos sowie die hohe Spielgeschwindigkeit sorgen dafür, daß der Spieler immer gefesselt am Ball bleibt und keine Ruhepausen bekommt.

Es ist schon verblüffend, welche Deformationskünste die Kämpfer an den Tag legen können

Dead or Alive ist eines der hervorragendsten 3D-Beat-'em-Ups auf Sonys 32-Bitter und sollte wirklich jeden Prügel-Fan faszinieren. Angesichts der Tatsache, daß *Tekken 3* erst im September in Deutschland zu haben sein soll, ist *DoA* weit mehr als nur ein gelungener Pausenfüller: Es ist ein Pflichtkauf. ■

XL-Wertung **90%**

info

Dead or Alive unterstützt das Dual-Shock-Joypad und wird ab Juni in Deutschland von Sony vertrieben. Ein kleiner Patzer sollte bis dahin noch entfernt werden: Beim Speichern eines Spielstandes erscheint auf dem Bildschirm der Text: „Don't out memory card!". Japaner und Englisch ...

Gameplay: *DoA* gehört zur absoluten Beat-'em-Up-Elite auf der PSX. Obwohl eine größere Kämpferriege die Wertung noch höher geschraubt hätte, können Prügelfanatiker bedenkenlos zugreifen.

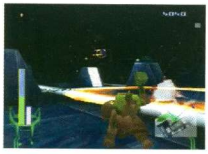
Präsentation: Technisch ist *DoA* ein kleines Meisterwerk. Die Kämpfer wirken durch Gouraud-Shading, hohe Auflösung und absolut flüssige Animationen fast lebensecht. Grafikfehler sucht man vergebens.

Memory-Card: Die erspielten Outfits, Kämpfer und Extra-Optionen können auf einem Block festgehalten werden.

Muster: ECS, Hamburg, Tel.: 0 40/40 91 79

Action	Hersteller:	Hasbro	Entwickler:	Takara
	Spieler:	1	Level:	4 Welten à 3
	Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	tba

Beast Wars



Komplett aus Computergrafiken bestehend, flimmert die TV-Serie (früher *Transformers*) auf RTL 2 über die Schirme

VON T. HELLWIG

Durch biogenetische Entwicklungen entstand die perfekte Verschmelzung von wilden Tieren mit mechanischen Technologien." Aha! Die Playmobil-Männchen fliegen aus dem Regal, das Kinderzimmer wird zum *Beast Wars*-Territorium. Was heutzutage die Fantasie der Monster-Spielzeug-Kids in Gang bringt (Raketenstarter an der Hüfte, Kneifklaue im Schwanz, Lähmungsgift wird abgespritzt), soll nun auch digital den animalischen Overkill-Thrill vermitteln.

Nach Art von *Lone Soldier* stapft die atmende Plastik-Fleisch-Raketenbasis durch grausam schnöde Level. Aus allen Richtungen ballern feindliche Roboter, und kriechendes Geschnätz belästigt den Helden bei seinen Säuberungsaktionen. Was den Spielzeug-Biestern an Bewegungsvielfalt fehlt, übertrug sich (ungewollt) auf die Animationen der Polygon-Kampfmaschinen. Sowohl technisch als auch spielerisch läuft es dem Actionfreund kalt den knochigen Rücken 'runter, wenn das Chaos seinen Lauf nimmt. Hasbro macht in Sachen Brettspielumsetzungen und „Real-Monstering" in Plastikform eine wesentlich bessere Figur. Das war's (nicht)! ■

XL-Wertung **45%**

info

Die bösen Predators gegen die guten Maximals: Wer den Spaß am Morphen und Fantasie-Krieg nicht unterdrücken kann, sollte die Spardose sprengen und sich besser einen Transformer von Hasbro besorgen.

Gameplay: Der gnadenlose Kugelhagel im Zentrum des Bösen entbehrt auch aufgrund der mäßigen Steuerung nicht unfairer Stellen.

Präsentation: Rundherum bestialisch öde und technisch an der Grenze zum Bauklotz-Ambiente mit Nostalgie-Touch.

Memory-Card: Auf nur einem Block läßt sich das Grauen digital einfangen.

PlayStation, Nintendo64 und Rumble Pak sind eingetragene Warenzeichen.

Rock 'n' Rumble CE

LX4 Lenkrad mit Rumble-Effekt
Das erste N64-Lenkrad mit integrierter Rumble-Technik, das keine Batterien benötigt. Rüttelt spürbar stärker – fast wie in der Spielhalle!
Unverb. Preisempf. 149,95 DM

PSX Lenkrad MK II
Das meistverkaufte PSX-Lenkrad jetzt neu mit verbessertem Handling.
Unverb. Preisempf. 149,95 DM

Neu!

LX4 Tremor + 1MB
Das extra-starke N64-Rumble Pak mit integrierter 1MB Memory Card. Dank Tremor-Technik werden keine Batterien benötigt. Komfortable Bedienung durch Umschaltfunktion
Unverb. Preisempf. 49,95 DM

Neu!

Dual-Analog Joypad
Optimale Spielkontrolle dank der zwei analogen Mini-Joysticks. Dank Umschaltfunktion ist das Joypad für jedes PSX-Spiel verwendbar. Mit zusätzlicher Auto- und Turbofeuer-Funktion.
Unverb. Preisempf. 49,95 DM

Jetzt im gut sortierten Fachhandel

Bestell-Coupon

Ich finde das neue PlayStation- und Nintendo64-Zubehör super und möchte über den Vidis-Service bestellen, weil sich in meiner Nähe kein Fachhändler befindet. Lieferung zzgl. 6,95 DM Versandkosten. Die Lieferung erfolgt per Nachnahme. **Ich bestelle:**

- ☐ Stück N64 LX4 Lenkrad mit Rumble-Effekt ..... je 149,95 DM
- ☐ Stück N64 LX4 Tremor + 1MB ..... je 49,95 DM
- ☐ Stück PSX Lenkrad MK II ..... je 149,95 DM
- ☐ Stück Dual-Analog Joypad ..... je 49,95 DM

Name: .....
Straße: .....
PLZ/Ort: .....
Datum/Unterschrift: .....
(Bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)

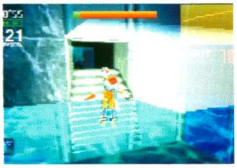
Coupon einsenden an:

Vidis Electronic Vertriebs GmbH
Borsteler Chaussee 85-99 • 22453 Hamburg
Tel. 040 - 51 49 19 27 • Fax 040 - 51 48 40-40

Exklusiv-Vertrieb für GAMESTER Produkte

Hersteller:	Sega	Entwickler:	Sonic Team	**Action**
Spieler:	1	Level:	4	
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	im Handel	

Burning Rangers



Aufgepaßt! Die großen Gegner sind nicht zu unterschätzen

Beim Spielen von *Burning Rangers* kommt so schnell keine Langeweile auf. Nahezu überall explodiert oder brennt irgend etwas in verschiedenen Farben, die von schönen Lichteffekten untermalt werden

VON T. PARTETZKE

Lange Zeit war es still um Segas renommierte Software-Spezialisten vom Sonic Team. Doch vor kurzem meldeten sie sich mit einem neuen Saturn-Titel zurück, der es in sich hat. In *Burning Rangers* wird nämlich ein Grafik-Feuerwerk abgebrannt, wie es bisher bei keinem anderen Saturn-Spiel zu sehen war.

Der Spieler schlüpft in die Rolle eines wahlweise männlichen oder weiblichen, im Manga-Stil gekleideten Charakters und geht in vier umfangreichen Leveln mit einer Feuerlöschkanone gegen Flammen, Gasexplosionen und Gegner vor. Letztere sind vorwiegend organischer oder mechanischer Gestalt und tauchen eher selten auf. Das Hauptaugenmerk des Spiels liegt auf dem Löschen großer Flammenmengen und dem Retten hilfloser, in den Gebäuden eingesperrter Personen. Diesen kann allerdings nur geholfen werden, wenn zuvor genügend Diamanten eingesammelt wurden, die entweder in den Leveln verteilt liegen oder erscheinen, wenn man einen Brand gelöscht hat. Wird der Spieler von einer Explosion erfaßt, oder kommt er den Flammen zu nahe, verliert er diese Diamanten. Sammelt er sie nicht schnell genug wieder ein, verschwinden sie, und der nächste Treffer, den man einsteckt, kostet ein Leben. Dieses Prinzip ist von *Sonic* und seinen Ringen bekannt. Weitere Edelsteine werden durch das Retten von Personen gewonnen.

Damit die Spannung immer erhalten bleibt, steht der Spieler ständig unter Zeitdruck. Am oberen Bildschirmrand befindet sich ein grüner Balken, der sich langsam leert, solange keine Brände gelöscht werden. Sinkt er auf Null, beginnt alles um die Spielfigur herum zu explodieren, bis diese wieder Tatendrang entfaltet. Langeweile kommt dabei garantiert nicht auf.

Neben Spannung und Action bietet *Burning Rangers* auch einiges an Unterhaltung. Zum einen wurden die Level originell und abwechslungsreich gestaltet. So sind zum Beispiel im zweiten Level Ausflüge in die Unterwasserwelt vorgesehen. Außerdem müssen Schalter betätigt, Türen geöffnet und versteckte Gänge gefunden werden, um weiterzukommen. Leider ist die Karte nicht übersichtlich genug, so daß man sich leicht verirrt.

Ein wahres Wunderwerk dagegen ist die Grafik. So viele Lichteffekte und vor allem transparente Polygone wurden bisher auf dem Saturn für unmöglich gehalten und trösten auch über die nicht seltenen Grafikfehler hinweg.

Alles in allem ist *Burning Rangers* ein grundsolides Actionspiel mit netten Ideen und Kurzweil garantie. Leider ist die Steuerung etwas mißlungen und erweist sich an vielen Stellen als zu ungenau, was den Spielspaß deutlich vermindert. ■

XL-Wertung **75%**

info

Zwischen den einzelnen Leveln und im Vorspann werden hübsch anzusehende Anime-Filmchen gezeigt, die den Verlauf der Story schildern. Wie immer sind sie von einem schwarzen Rahmen umgeben. Das Analogpad wird unterstützt.

Gameplay: *Burning Rangers* hat Action, Spannung, Abwechslung und leider eine ungenaue Steuerung, die den Spielspaß trübt.

Präsentation: Trotz häufiger Polygonfehler ist die Grafik mit Transparenz- und Lichteffekten eine Augenweide. Sporadisch eingesetzte Melodien schaffen eine dichte Atmosphäre.

Saturn-Speicher: Ein Spielstand belegt 30 Blöcke.

Atlantis

Aus dem Palast hat man einen schönen Blick über das kleine Regierungsatoll. Leider ist die Bildqualität nicht besonders gut, wenn man sich umschaut. Dafür sind die Personen sehr detailliert dargestellt

VON M. FELDMANN

Der versunkene Kontinent Atlantis fasziniert die Menschheit seit dem Altertum. Schon Platon philosophierte über die mögliche moralische Überlegenheit des untergegangenen Reiches. Nach *Arc of Time* auf der PlayStation, das sich nur mit den Überresten Atlantis' befasste, kommt nun das authentische Atlantis-Spiel für den Saturn.

Der Spieler schlüpft in die Rolle des neuen Leibwächters der Königin und will sich gerade in den Palast begeben, als er erfährt, daß seine Arbeitgeberin verschwunden ist. Wie der geneigte Leser schon ahnt, wird er im Laufe der Geschichte nicht von zahlreichen Intrigen und hinterhältigen Schurken verschont und kommt ziemlich in der Weltgeschichte herum. *Atlantis* ist ein sogenanntes Point&Click-Adventure, bei dem man mit einem Cursor auf Gegenstände, Personen oder in Richtungen drückt, um mit dem Programm in Interaktion zu treten. Manchmal wird der Held aber auch von anderen Charakteren angesprochen. Im Gegensatz zu Adventures wie *Riven* handelt es sich nicht um statische Bilder, sondern um sogenannte VR-Bubbles. Man kann sich um 360° drehen und in eine von mehreren vorgegebenen Richtungen weitergehen. Die Übergänge zwischen einzelnen Standorten werden dabei durch vorberechnete Filme realisiert. Leider sind nur diese Animationen von guter grafischer Qualität. Sobald der Spieler anhält, muß der Saturn das Bild herunterrechnen, um die 360°-Bewegungen darstellen zu können. Außerdem sind jedesmal relativ lange Wartezeiten zu ertragen.

Viele Leute sprechen den Spieler an und geben Infos

Wachen und Ordnungspersonal fühlen sich immer wichtig, egal ob bei uns oder auf Atlantis

Nichtsdestotrotz ist die Story recht interessant und bietet einige unerwartete Wendungen. Da die englisch gesprochenen Texte deutsch untertitelt werden, sind Fremdsprachenkenntnisse nicht vonnöten, können aber natürlich auch nicht schaden, da die Originalsprache atmosphärisch mehr zu bieten hat als bloße Textstücke am unteren Bildschirmrand.

Wenn man Freude an Adventure-Games hat, sich für den untergegangenen Kontinent interessiert und gerne stimmungsvolle Bilder anschaut, ist *Atlantis* genau das richtige. Ein Probespiel kann aber, wie eigentlich immer, nicht schaden. ■

XL-Wertung **75%**

Dies ist der Held von *Atlantis*, der neue Gefährte der Königin

info

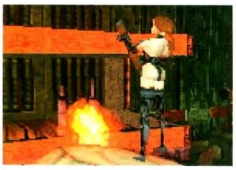
Die französiche Software-Schmiede Cryo entwickelt seit Anfang der 90er Jahre Spiele und zwar hauptsächlich für den PC. Adventures gehörten dabei schon immer zu den bevorzugten Genres. Die Franzosen sind für ihren eigenen Grafikstil und das unverwechselbare Design ihrer Spiele berühmt und produzieren deswegen auch häufig Auftragsarbeiten für andere Hersteller. *Atlantis* ist ebenfalls eine PC-Umsetzung.

Gameplay: *Atlantis* ist ein Point&Click-Adventure mit zu langen Ladezeiten, aber einer netten Story.

Präsentation: Die vorberechneten Sequenzen sind sehr gut. Leider ist die Qualität der Standbilder nur mäßig.

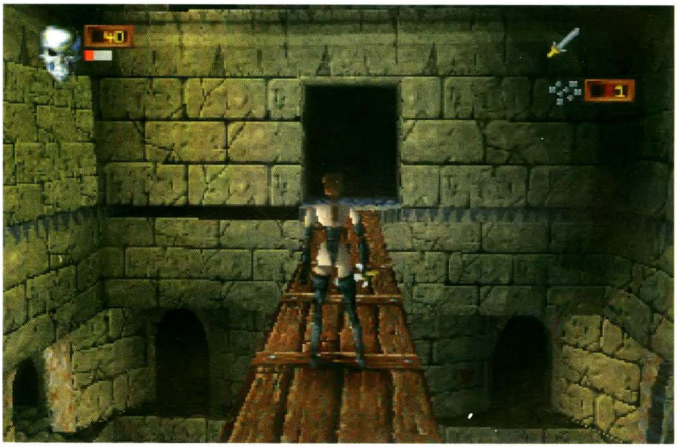
Saturn-Speicher: Die drei Spielstände belegen nur zwei interne Blöcke.

Hersteller:	Eidos Interactive	Entwickler:	Eidos	**Action/Adventure**
Spieler:	1	Level:	38	
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	im Handel	



Das einzige, was fehlt, ist wieder einmal der stärkende Heiltrank

Ian Livingstone's Deathtrap Dungeon



Herrliche Aussichten bieten sich dem Spieler von *Deathtrap Dungeon*. Red Lotus ist es gewohnt, in luftigen Höhen zu wandeln und hat dazu in den mehrstöckigen Dungeon-Leveln reichlich Gelegenheit

info

Deathtrap Dungeon hat seinen Namen wirklich verdient. Der gewohnte Griff zum genreüblichen Schalter kann in dem verwinkelten Todeslabyrinth schnell die letzte Heldentat gewesen sein.

Gameplay: Erkundung (des Leveldesigns) und Entschärfung (von Fallen) bilden den Schwerpunkt des Games, das mit einer zünftigen Portion Action angereichert wurde. Das Angriffsrepertoire läßt sich im Kampfgetümmel nicht immer gezielt abrufen.

Präsentation: Technisch nicht ganz ausgereift, gelingt es der Grafik, eine überzeugende Atmosphäre zu schaffen. Die musikalische Untermalung reicht von ‚absolut spitze' bis ‚nervtötend'.

Memory-Card: Ein Spielstand belegt einen Block, mehrere Spielstände sind nicht gestattet.

VON S. KRÄMER

Glaubt man der Aussage der ansprechenden Intro-Sequenz, dann präsentieren sich tödliche Dungeons wie eine Rummelplatzattraktion. Zur Stärkung genehmigen sich die Helden noch einen kleinen Imbiß, bevor sie das, mit einer Werbetafel versehene, städtische Todesverlies aufsuchen, um sich mal so richtig auszutoben.

Dort angekommen bietet sich dem Spieler, als muskelbepackter Krieger oder flinke Amazone agierend, allerdings ein Dungeon-Ambiente, das authentischer kaum sein könnte. Die abwechslungsreich gestalteten Levelebenen, deren Gewicht sich spürbar auf die Schultern des Spielers legt, die zum Teil dramatischen Kameraperspektiven und das Gefühl, daß hinter praktisch jeder Ecke Feind oder Falle lauern könnte, geben *Deathtrap Dungeon* seine atmosphärische Würze. Die technische Seite der Grafik kann diese Vorgaben, trotz Nachbesserungen gegenüber der Preview-Version (XL 4/98), streckenweise nicht erfüllen. Allzuoft reißen die Polygone der Spielumgebung auf, werden Einblicke gewährt, wo es sie nicht geben dürfte, und bei näherer Betrachtung zeigen die kantigen Protagonisten wenig Ähnlichkeit mit ihren gerenderten Abbildern aus dem Vorspann.

Das Bewegungsrepertoire der beiden ist nicht ganz so umfangreich wie das von *Tomb Raiders* Lara Croft. Sie können gehen, rennen, hoch- und weitspringen, blocken sowie auf dreierlei Art zuschlagen. Allerdings bietet das Inventar, durch ständige Nachbestückung,

Spezialwaffen, wie die Donnerbüchse, sind oft gut versteckt

Auge um Auge, Zahn um Zahn. Auch die Gegner beherrschen todbringende Zaubersprüche

Der männliche Charakter, Kettenhund, ist im Nahkampf sehr viel effektiver als Red Lotus

mehr Auswahl als Laras Rucksack. Für Zaubersprüche, Waffen, Geschosse und Gegenstände werden jeweils acht Plätze bereitgestellt. Feuerbälle, Sprengschweine, Musketenschüsse, Blitzschläge, Bomben und der Flammenwerfer erzeugen hübsche Explosionen oder Lichteffekte – nebenbei erweisen sie sich als hilfreich, wenn die Spielfigur einer hoffnungslosen Übermacht entgegentreten muß. Die todbringenden Rundumschläge mit dem Schwert, die ohne gegnerische Präsenz flüssig kombinierbar sind, verlieren im Ernstfall deutlich an Wirkung. Beengende Verhältnisse durch Raum und Gegner verleihen diesem Manko aber eine logische Erklärung.

Der Rätselpart von *Deathtrap Dungeon* gibt sich ausgesprochen vielseitig. Todespendel, Schalter, Kisten, Feuerfallen, bewegliche Brücken, Geheimtüren, Fallgruben und Teleporter verlangen dem Spieler einiges ab. Sprungsequenzen in schwindelerregender Höhe gilt es ebenso zu meistern, wie sich die teilweise riesigen Level gut einzuprägen. Die fehlende Automap-Funktion erfüllt gleich mehrere gute Zwecke – der Spieler versetzt sich noch tiefer in die Rolle der Hauptperson, es befriedigt ihn ungemein, das verwinkelte Design entschlüsselt zu haben, und die mitgebrachte Kreide kann an besonders kniffligen Stellen des Labyrinths zwecks Markierung zum Einsatz gebracht werden.

Auch wenn *Ian Livingstone's Deathtrap Dungeon* keine echten Innovationen zu bieten hat, stellt es durch seine Vielfältigkeit eine gelungene Mischung aller genretypischen Elemente dar, die auch für längere Zeit ihren Reiz ausübt. Vor allem Anhängern epischer Fantasy kann man dieses Abenteuer um Schwert und Magie bedenkenlos ans Herz legen. ■

XL-Wertung **85%**

NAHKAMPFWAFFEN

Karate: nutzlos gegen magische Kreaturen

Schwert: führt der Held von Beginn an mit sich, unzerstörbar

Kriegshammer: hoher Schaden, sehr behäbig

Rotes Schwert: besonders wirksam bei Drachen und Dämonen

Schwarzes Geistschwert: mächtige Allround-Waffe

Silberschwert: effektiv gegen Untote (Skelette, Zombies, Geister)

Giftschwert: wirkungsvoll gegen Spinnen und Skorpione

Magischer Kriegshammer: einzige Nahkampfwaffe gegen Steinmänner

FERNWAFFEN

Donnerbüchse: furchterregende Waffe, kaum Munition auffindbar

Bombe: explosives Wurfgeschoß, schwierig einzusetzen

Granatwerfer: hohe Reichweite, ballistische Flugbahn

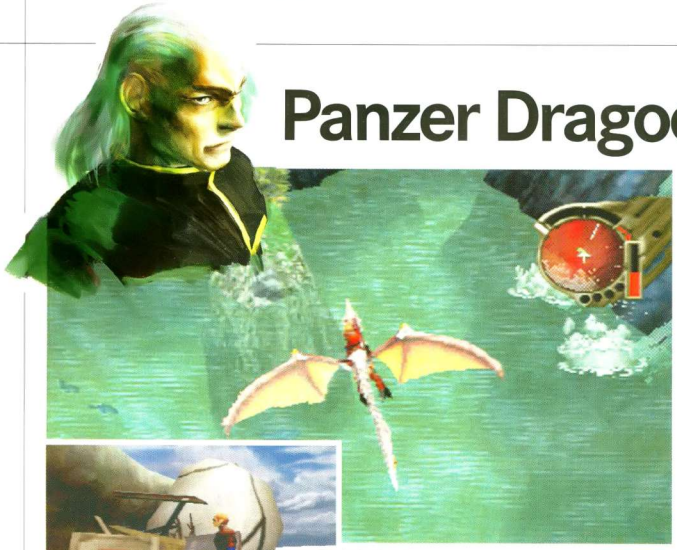
Raketenwerfer: verschießt tödliche Silvesterraketen

Flammenwerfer: versprüht eine prachtvolle Flammenzunge

Feuerlanze: entlädt in rascher Folge Energiestrahlen

Hersteller:	Sega	Entwickler:	Team Andromeda	**Rollenspiel**
Spieler:	1	Level:	-	
Preis:	ca. DM 120	Erhältlich:	im Handel	

Panzer Dragoon Saga



In den Flugsequenzen sieht man den Drachen, je nach Höhe, aus verschiedenen Blickwinkeln

VON M. FELDMANN

Welcher Saturn-Besitzer kennt nicht die beiden *Panzer Dragoon*-Teile. Diese hervorragenden 3D-Shoot-'em-Ups waren ihrer Zeit damals weit voraus und demonstrierten eindrucksvoll die Rechenpower des Sega 32-Bitters. Doch statt am bewährten Konzept festzuhalten, gingen die Entwickler, Team Andromeda, einen anderen Weg und wählten das in Japan so beliebte Genre Rollenspiel für den dritten Teil der *Panzer-Saga*.

Der Spieler, wahlweise natürlich auch die Spielerin, kontrolliert den jungen Edge. Dieser wird in einer gerenderten Eröffnungssequenz dem Publikum vorgestellt. In einer fernen Zeit bewacht Edge mit seinem Clan eine uralte Ausgrabungsstätte des Empires. Bei einem Angriff der Rebellen werden alle bis auf den Protagonisten getötet. Im weiteren Verlauf der Einführung trifft der Held noch seinen neuen Drachenfreund und wird mit der Steuerung im Spiel vertraut gemacht. Alles in allem also ein durchaus gelungener Auftakt.

Das eigentliche Gameplay gliedert sich in drei verschiedene Modi. Zum einen kann Edge im *Tomb Raider*-Stil durch Höhlen und Gelände laufen, wobei er mittels des, schon aus den ersten beiden Teilen bekannten, ‚Lockon-Communication-Systems' verschiedene Items untersuchen und sich mit anderen Personen unterhalten kann – bei *PD 1* und *2* wurde es jedoch nur zum Schießen verwendet. Längere Distanzen legt Edge auf dem Rücken seines geflügelten Freundes zurück, wobei er ebenfalls das ‚LCS' benutzt, um Items einzusammeln oder verschiedene Wege zu wählen. Zwischen unterschiedlichen Gegenden kann man über eine Weltkarte wechseln. Das wohl wichtigste Element von *Panzer Dragoon Saga* ist aber der Kampf. Solche Auseinandersetzungen kommen zwar unvorhersehbar auf Edge zu, aber er hat zahlreiche Möglichkeiten, sie zu seinen Gunsten zu beenden. Die wichtigste ist die Position des eigenen Drachen in Relation zum jeweiligen Feind. Vier mögliche Angriffspunkte stehen zur Verfügung. Ob man besser hinter dem Opponenten fliegt oder neben ihm bleibt, hängt ganz von der Art des Unholdes, seines schwachen Punktes und seiner Waffen ab. Steht, oder besser schwebt, man fest an einer Stelle, laden

Der Kampf wird optisch hervorragend in Szene gesetzt. Wenn die erforderlichen Balken aufgeladen sind, kann man eine Aktion wählen, die sodann mit (mehr oder minder) vielen Effekten ausgeführt wird

info

Es lohnt sich, wenn man *Panzer Dragoon Zwei* gespielt hat: Ein Spielstand im internen Speicher beeinflußt, je nach Länge der Spieldauer, das Startkapital in *PDS*.

Gameplay: Team Andromeda bediente sich nicht bei der Konkurrenz, sondern kreierte aus den *Panzer Dragoon*-Wurzeln ein neues RPG-Konzept, das sich hervorragend spielen läßt und viel Kurzweil verspricht.

Präsentation: Stundenlange Videosequenzen und glasklare Sprachausgabe unterstützen den guten Eindruck, den die 3D-Spielszenen erwecken.

Saturn-Speicher: Drei mögliche Spielstände belegen jeweils 21 Blöcke.

sich drei Energiebalken langsam auf. Neben Edges Waffe und dem Standard-Laser des Drachen, die jeweils einen Balken benötigen, kann man auch spezielle Angriffstaktiken auslösen, die deutlich mehr Schaden anrichten, aber auch bis zu drei volle Energieriegel verbrauchen.

Die Menüs sind sehr gut designt und lassen keine Wünsche offen. Gut so, Sega!

Ist der Feind vernichtet, wird abgerechnet. Je nach benötigter Zeit und erlittenem Schaden bekommt der Spieler eines von fünf Ratings, nach denen sich die Anzahl der Erfahrungspunkte berechnet. Siegt man besonders gut, erhält Edge vielleicht sogar ein Item.

Daten, jederzeit betrachten. Da kommt Freude auf!

Insgesamt präsentiert sich *PDS* mit seiner guten Optik und der spannenden Story als gelungener Zeitvertreib. Die Flug- und Kampfsequenzen werden regelmäßig durch Videos und Unterhaltungen abgelöst. Letztere bringen die interessante Story um das Empire und die untergegangene Zivilisation voran und halten den Spieler auch inhaltlich bei der Stange.

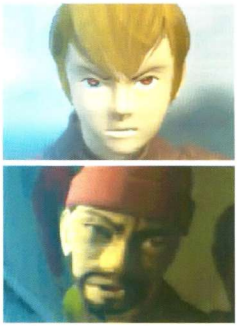
Da das japanische Original auf insgesamt vier CDs gepreßt wurde, verzichtet Sega Deutschland darauf, die, viele Stunden dauernden, Videosequenzen zu synchronisieren. Eine gute Entscheidung, da sie wohl kaum die sprachliche Qualität der ‚echten' Sprecher erreicht hätte. So kommen heimische User in den Genuß der immer wieder schönen japanischen Sprache, die die ganze Story noch fremder und geheimnisvoller klingen läßt, und müssen im Ausgleich lediglich den Untertiteln (im schwarzen Rand) folgen. Leider haben die FMVs durch die starke Kompression etwas gelitten. Die Bildqualität ist deswegen nicht ganz so gut wie bei vergleichbaren PSX-Titeln. Zum Glück ist dies eine der wenigen Schwächen

Immer wieder trifft Edge auf etwas größere Gegner, die meist sogar noch Unterstützung bekommen. Da heißt es, die richtige Taktik und vor allem die optimale Kampfposition zu wählen!

Das anfangs recht komplizierte Kampfsystem wird dem Spieler durch ein Online-Handbuch, in dem man alle verschiedenen Taktiken übt, schnell nahegebracht. Dank einer generell übersichtlichen Menüführung erspart man sich den Blick in die Anleitung. Ebenfalls hervorragend umgesetzt wurde die Gegner-Database. Einmal besiegte Widerlinge kann man, samt ihrer ‚persönlichen'

von *PDS*. Saturn-Besitzer mit einem Faible für Rollenspiele, und welcher SAT-Fan hat das nicht, dürfen bei *Panzer Dragoon Saga* unbesorgt zugreifen, sie werden es mit Sicherheit nicht bereuen. ■

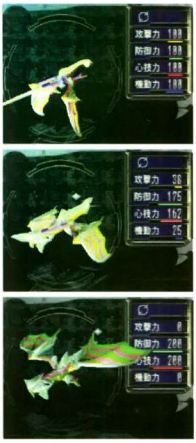
XL-Wertung **85%**



Edge (oben), der Held dieser Geschichte, trifft viele andere Leute

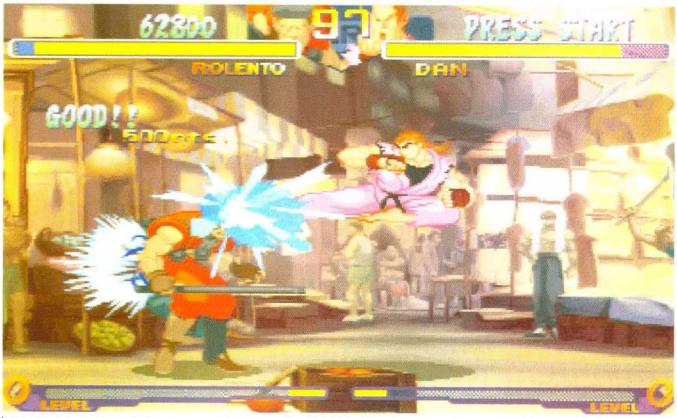
der drache

Im Laufe des Spiels kann man das Wachstum des Schuppentiers beeinflussen, um so unterschiedliche Merkmale und Eigenschaften auszubilden. Diese Entwicklung wird optisch dargestellt und mit Echtzeit-Morphing verdeutlicht.



Hersteller:	Virgin Interactive	Entwickler:	Capcom	**Beat 'em Up**
Spieler:	1–2 (simultan)	Level:	16 + 1/18 + 1 Kämpfer	
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	ab Mai	

Street Fighter Collection



Die *Street Fighter Collection* umfaßt *Super Street Fighter II*, *Super Street Fighter II Turbo* und *Street Fighter Alpha 2 Dash*. Jeder, der die Spiele damals mochte, wird auch heute noch Gefallen daran finden

info

Der Test basiert auf der japanischen Saturn-Version von *SF Collection*, die seit einiger Zeit erhältlich und mit der PSX-Version nahezu identisch ist. Im Mai erscheint die Sammlung dann hierzulande.

Gameplay: Auch nach all den Jahren können die *Street Fighter*-Spiele noch überzeugen, sind aber mit wenig Liebe umgesetzt worden.

Präsentation: *SFA 2 Dash* sieht mit flüssigen Animationen und abwechslungsreichen Hintergründen gut aus. Von *SSF II* und *SSF II Turbo* kann man das nicht unbedingt behaupten.

Speicheroptionen: Die Einstellungen in den Options und die Highscores können auf einer Seite (PSX) bzw. auf 5 (*SSF II* und *SSF II Turbo*) oder 8 (*SFA II Dash*) Blöcken (SAT) gespeichert werden.

VON T. PARTETZKE

Wer Capcom sagt, meint größtenteils *Street Fighter*. Dies ist auch kein Wunder, denn schließlich wurde kein anderes Prügelspiel so oft neu aufgelegt und fortgesetzt wie *Street Fighter II: The World Warrior*. Gleichzeitig war es das erste Zweikampfspiel im Konsolenbereich überhaupt und hat über viele Monate hinweg keinen ebenbürtigen oder gar besseren Konkurrenten gehabt.

Zu den besten Sequels gehören zweifelsohne *Super Street Fighter II* und *Super Street Fighter II Turbo*. Beide sowie eine leicht überarbeitete *Dash*-Version von *Street Fighter Alpha 2* (*Zero* in Japan) finden sich auf der ab Mai für PlayStation und Saturn erhältlichen Compilation *Street Fighter Collection* wieder, die zwei CDs umfaßt.

Die Unterschiede zwischen *SFA 2* und *SFA 2 Dash* sind nicht riesig, aber fein. Nach wie vor stehen 18 Kämpfer zur Auswahl, die jedoch einige neue Outfits spendiert bekommen haben. Zusätzlich ist mit einem Trick auch Cammy aus *SSF II* anwählbar. Der neuhinzugekommene Akuma Mode ist eher belanglos, da dort einfach nur mit einem beliebigen Kämpfer gegen den schwer besiegbaren Akuma angetreten werden kann. Wer gegen ihn gewinnt, darf sich in der High-Score-Liste eintragen – das war's. Ansonsten bietet *SFA 2 Dash* außer ein paar Kleinigkeiten in den Optionen nichts Neues und bleibt genauso hervorragend spielbar wie das Original.

Wenig Mühe hat sich Capcom auch bei den Umsetzungen von *SSF II* und *SSF II Turbo* gegeben. Ersteres bot auf SNES und Mega Drive noch Tournament-, Team-Battle- und Time-Attack-Modi, welche man auf dieser Collection nicht mehr findet und schmerzlich vermissen wird, wenn man die 16-Bit-Versionen kannte und mochte. Abgesehen davon sind beide Titel originalgetreu konvertiert worden und gehören nach wie vor zur absoluten Elite der 2D-Prügler. Gegenüber *SSF II* bietet die Turbo-Version eine höhere Spielgeschwindigkeit, flüssigere Animationen, Super-Specials und zusätzliche Moves für alle Kämpfer – bis auf den Army-Veteranen Guile, der seit dem ersten *Street Fighter* nichts dazugelernt hat und selbst in *Street Fighter EX plus α* nur seinen Sonic Boom und den Flash Kick beherrscht.

Alles in allem ist die *Street Fighter Collection* jedem Prügelspiel-Fan, der wenig Wert auf zeitgemäße Grafik und überdimensionale, bildschirmüberschwemmende Super-Specials legt, wärmstens zu empfehlen, da der Zahn der Zeit zwar an der Aufmachung, nicht aber an der extrem guten Spielbarkeit nagen konnte. Dennoch hätte sich Capcom mehr Mühe geben und der Sammlung einige Extras wie z. B. die angesprochenen Spielmodi oder gravierendere Veränderungen bei *SFA 2 Dash* spendieren sollen. ■

XL-Wertung **80%**

Action/Jump&Run

Hersteller:	Ocean	Entwickler:	Infogrames
Spieler:	1	Level:	17
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	im Handel

Lucky Luke

Einer der interessantesten Level ist die Lorenfahrt. Der Wagen läßt sich nach links und rechts kippen (auch Sprünge sind möglich), um beschädigte Schienenstücke überwinden zu können

Um der Geschichte einen Rahmen zu geben, wurden aufwendige Zwischensequenzen produziert

VON S. ALTER

Der Zeichner Morris hat 1946 mit *Lucky Luke* einen wahren Kulthelden erschaffen. Gut 50 Jahre später nahm sich das französische Software-Haus Infogrames der beliebten Serie an, um dem Cowboy ein digitales Leben auf der PlayStation zu ermöglichen. Statt aus gedruckten Farben besteht Mister Luke 1998 nunmehr aus über

500 Polygonen und erlaubt jugendlichen Spielern und Fans der Comicserie, mit ihm durch insgesamt 17 Level Jagd auf die Daltons zu machen.

Lukes Suche nach der Verbrecherbande beginnt in einer kleinen Western-Stadt. Hier muß der Held Kunstschüsse ausführen, sich an Fässer werfenden Gegnern vorbeimogeln, Dollars sammeln (um später ein Paßwort kaufen zu können) oder auch Kisten verschieben. Dem ersten Eindruck zufolge scheint man mit *Lucky Luke* ein reines Plattform-Game vor sich zu haben.

Aber weit gefehlt, denn die Jump&Run-Abschnitte werden immer wieder durch Level unterbrochen, in denen es beispielsweise ausschließlich darum geht, auf Flaschen zu schießen oder sich durch möglichst schnelles Triggern beim Holzhacken gegen einen Dalton zu profilieren.

Vom Design her gibt es an Infogrames Titel nichts auszusetzen, bei der Gestaltung haben sich die Grafiker eng an die gezeichnete Vorlage gehalten. Der Cowboy genießt zwar keine völlige Bewegungsfreiheit, kann in manchen Leveln aber auf vorgezeichneten Wegen auch in den Vorder- oder Hintergrund gesteuert werden, so daß zumindest der Eindruck eines 3D-Spiels entsteht.

Hübsch gerenderte Zwischensequenzen erfreuen zudem des Spielers Auge, und auch musikalisch hat die Sofware-Schmiede sich einiges einfallen lassen. Satte 19 Stücke im Country-Stil untermalen das Wild-West-Geschehen und verführen unweigerlich zum Mitwippen vor dem TV-Schirm.

Obwohl der Titel eindeutig auf ein jüngeres Publikum abzielt, ist der Schwierigkeitsgrad (trotz oben erwähnter Paßworte) - wie bei Infogrames-Spielen üblich - enorm hoch angesetzt. Ein wirklicher Kritikpunkt ist allerdings die Vermischung der vielen unterschiedlichen Spielelemente. Im Grunde gibt es an Vielfalt in einem Game nichts auszusetzen, aber dieses Produkt wirkt am Ende doch etwas unausgegoren. Empfehlen läßt sich der PlayStation-Lucky-Luke wohl nur Kindern und Fans der Comic-Serie.

XL-Wertung **70%**

info

Lucky Luke gibt es auch für den Game Boy und das gute alte SNES. Außerdem ist eine Version für das N64 in Planung, die aber keinesfalls vor 1999 erscheinen wird.

Gameplay: Es werden im Grunde mehrere aneinandergereihte verschiedenartige Spiele geboten, die je nach Aufgabe mehr oder weniger zu begeistern wissen.

Präsentation: Die Grafik wurde liebevoll gestaltet und bietet dem Betrachter viele witzige Details. Gute Animationen und sauberes Scrolling runden das Game in dieser Hinsicht ab.

Memory-Card: Ein Spielstand belegt einen Block.

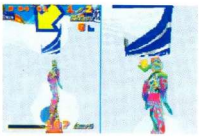
Hersteller:	Laguna/Infogrames	Entwickler:	Dynastar	**Action/Sport**
Spieler:	1-2 (simultan)	Level:	15 Strecken	
Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	im Handel	

Was erwartet die tapferen Brettfahrer wohl hinter dem Berg?

Snow Racer 98

Mit den 15 (sehr langen) Strecken übertrumpft *SR 98* so manch einen Konkurrenten, technisch enttäuscht es aber. Der Fahrer macht keine gute Figur, er wirkt wie ein meditierender Schwertschlucker

info



Es ist schon sehr unverständlich, daß man aus einer recht vielversprechenden Vorversion eine deutlich schlechter spielbare Endfassung machen konnte, die offensichtlich nicht mehr den ursprünglichen Spiel- und Fahrspaß bietet.

Gameplay: *Snow Racer 98* ist zuweilen etwas chaotisch und im Zweispieler-Modus nur wenig spaßig.

Präsentation: Man fühlt, wie die Grafik-Engine ins Schwitzen kommt – technisch unter dem Durchschnitt.

Memory-Card: Der jeweilige Spielstand wird auf einem Block eingefroren.

Internetadresse:
www.twsnow.com

VON T. HELLWIG

Manchmal könnte man am Leben verzweifeln. Es gibt Menschen, die kaufen sich einen angeblich hoch komfortablen, sündhaft teuren Rolls Royce für zirka 625.000 DM, und haben dann nichts als Ärger mit der Kiste, weil es laut Sachverständigen-Urteil serienmäßig (!) reinregnet. Es ist eben nicht alles Gold, was glänzt. Um den Snowboard- und Wintersport-Fans mit Hang zur digitalen Schnee-Action vergleichbare Probleme zu ersparen, sei es schon zu Beginn verraten: *Snow Racer 98* hält bei weitem nicht das, was die Vorversion (siehe XL 4/98, Preview auf Seite 51) versprach.

Das übersichtliche, sehr reichhaltige Modussystem blieb unverändert, doch legten die Spieledesigner noch einmal kräftig Hand an die Steuerung und Kameraführung. So stehen den 13 Fahrern auf insgesamt 15 extrem langen Strecken zunächst drei Hauptmodi zur Wahl. Ski, Freeride und Alpine können mit Snowboards oder Skiern in Untermodi (Abfahrt, Super G, Kombination, Championship, Time Attack) absolviert werden. Damit ist *SR 98* der Konkurrenz ein Stück voraus, kränkelt jedoch stark am minderwertigen Fahr-Feeling. Beim Anspielen der Vorversion war die Steuerung noch weich und recht genau, die Snowboarder und Skifahrer ließen sich gut dirigieren. Zusammen mit der veränderten Kameraführung mutierten die Testfahrten in der Redaktion nun aber zu Achterbahn-Abenteuern. Häufig

bekommt man – und das besonders im Zweispieler-Modus – den Eindruck, das Geschehen würde von der Helmkamera eines Verfolgers eingefangen. Jede Bodenwelle und unübersichtliche Stellen machen die Rennen quasi zu Bootsausflügen bei starkem Seegang. Zudem enttäuscht die Leistung der Grafik-Engine sehr. Stellenweise ist der Bildaufbau extrem langsam, ploppende Texturen und Polygonblitzer nehmen dem Fahrer den letzten Funken Fahrspaß.

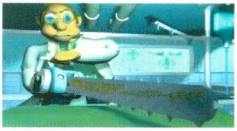
Unter den aktuellen Wintersport-Games für die 32-Bitter gibt es nur sehr wenige Highlights. *Chill, Extreme Snowbreak, Extreme Snowboarding Phat Air* und schließlich auch *Snow Racer 98* gehören nicht dazu. Die Klasse eines *1080°* (N64) ist derzeit kaum zu erwarten, jedoch nicht ausgeschlossen und technisch durchaus realisierbar, wenn auch in grafisch abgespeckter Form. ■

XL-Wertung **60%**

Strategie	Hersteller:	Electronic Arts	Entwickler:	Bullfrog/Krisalis
	Spieler:	1	Level:	-
	Preis:	ca. DM 100	Erhältlich:	im Handel

Theme Hospital

Die nette Oberschwester gibt nützliche Tips. Allerdings wird nicht klar, ob sie in diesem Fall das Krankenhaus oder eher den Redaktions-Dungeon meint. Verlagsleiter, übernehmen Sie!

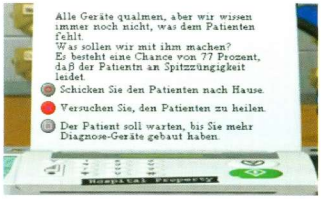


Auch Ärzte spielen zur Entspannung Videogames – hier am SNES

VON M. FELDMANN

Nach dem großen, systemübergreifenden Erfolg von *Theme Park* versucht Bullfrog nun mit einer ausgeflippten Krankenhaussimulation erneut die Verkaufscharts zu erklimmen.

Sim, pardon, *Theme Hospital* verlangt vom Spieler dieselben Fertigkeiten, die auch bei anderen *Theme*- oder *Sim*-Spielen erwartet werden: strategische Überlegungen, Ressourcenmanagment und einen gesunden Ehrgeiz. Aufgelockert wird diese Mischung durch ausreichend vorhandenen Humor. So sind nicht nur die Animationen der Patienten und Ärzte ausgesprochen unterhaltsam, sondern auch deren Krankheiten. Unseren Ärzten mag Saumagen nur als Leibspeise des Kanzlers bekannt sein, in *TH* ist er ein ernstes gesundheitliches Problem. Die gerenderten Zwischensequenzen runden den humoristischen Teil des Games ab.



Der Spieler wird vom Programm zur aktiven Teilname aufgefordert – sowas motiviert!

Um ein erfolgreicher Krankenhausmanager zu werden, kann man entweder viel üben oder das implementierte Tutorial nutzen. So werden schnell die Tastenbelegung und die zur Verfügung stehenden Möglichkeiten verinnerlicht. Wie bei *Sim City 2000* zieht man auch bei *TH* die Grundrisse der verschiedenen Behandlungs- und Diagnoseräume mit dem Cursor auf. Die nötigen Utensilien werden nach den Türen und Fenstern plaziert. Wenn dann noch ein Arzt oder eine Schwester eingestellt wird, können die Patienten endlich kommen.

Um genügend Abwechslung zu bieten, haben die Bullfrogger Szenarien mit ständig steigenden Ansprüchen geschaffen. Gegen drei imaginäre Konkurrenten muß man als erster ausreichend viele Patienten heilen, eine neue Krankheit erforschen oder z. B. möglichst viel Profit machen.

Apropos Profit: Bei dem Spaß- und Unterhaltungspotential, das *Theme Hospital* bietet, dürften Electronic Arts und Bullfrog ebenfalls genügend davon einfahren. ■

XL-Wertung **80%**

info

Theme Hospital hat bereits eine Karriere als PC-Spiel hinter sich. Dort erlangte es schon einige Popularität, gehörte aber nicht zu den Megasellern der Saison. Vielleicht ändert sich das für die PSX-Fassung, die leider ohne Maus-Unterstützung auskommen muß.

Gameplay: Interessante Variante des Sim- bzw. Theme-Themas. Der Aufbau des Krankenhauses funktioniert wie bei anderen Strategiespielen auch.

Präsentation: Lustige FMVs, lustige Animationen und lustige Sprachsamples sorgen für die richtige Stimmung beim Spielen.

Memory-Card: Auf nur zwei Blöcken kann man einen nicht beendeten Level speichern. Ansonsten gibt es Paßwörter.

Hersteller:	Sega	Entwickler:	Cyan/Sunsoft	Adventure
Spieler:	1	Level:	-	
Preis:	ca. DM 120	Erhältlich:	ab Juni	

Riven – The Sequel to Myst

info

Gameplay: Keine Innovationen gegenüber *Myst*. Man klickt in die Richtung, in die man gehen möchte oder auf das Objekt, das man benutzen will. Laufen und Rätsel lösen sind die beiden Hauptelemente des Spiels. Das Game lebt nur von seiner (genialen) Atmosphäre und bietet keinerlei Action.

Präsentation: Photorealistische Grafiken und Animationen werden von perfekt passenden Sounds unterstützt. Insgesamt ist die SAT-Fassung aber etwas schlechter als die PSX-Version.

Saturn-Speicher: 17 interne Blöcke werden von *Riven* verbraucht.

Internetadresse: www.cyan.com

VON M. FELDMANN

Riven für den Saturn unterscheidet sich inhaltlich nicht von der PSX-Fassung (Test in XL 4/98). Es gibt allerdings einige optische Variationen. So ist z. B. der Bildausschnitt etwas kleiner und wirkt insgesamt gestaucht. Auch scheinen die Farben nicht so brillant zu leuchten wie bei der PSX-Version. Dies sind aber allesamt nur unbedeutende Unterschiede. Das Spiel wird Genrefreunden auf dem Saturn genausoviel Freude bereiten wie ihren Genossen an der PlayStation. Falls jemand den Test in der vorherigen Ausgabe nicht gelesen hat oder *Myst* nicht kennt, hier eine kurze Einführung in *Riven*:

Wie sein Vorgänger *Myst*, setzt sich *Riven* aus Tausenden von Einzelbildern und zahlreichen animierten Sequenzen und Videos zusammen. Die Aufgabe des Spielers besteht darin, in einer phantastischen Welt unkonventionelle Rätsel zu lösen. Wenn man sich mit dem Grundgedanken anfreunden kann, bietet *Riven* für viele Stunden Entspannung und Kurzweil – wie schon sein Vorgänger *Myst* für über fünf Millionen Spieler. ■

XL-Wertung **85%**

RIVEN INTERVIEW

Nach dem ersten Teil des Interviews mit den *Riven*-Entwicklern Rand K. Miller und Joshua Staub in der XL 4/98, hier nun der zweite Teil mit weiteren interessanten Blicken hinter die Kulissen einer Spieleproduktion.

neXt Level: War es schwierig, *Riven* für die PlayStation umzusetzen? Schließlich steht nur wenig RAM und Rechenpower, im Vergleich zum PC, zur Verfügung.

Rand K. Miller: Ja, es war schwierig. Wir hatten vielerlei technische Herausforderungen. Da tauchten schon während der Entwicklung Fragen auf, ob wir dieses oder jenes überhaupt realisieren können.

Myst und *Riven* sind anders als die sonst üblichen Konsolenspiele. Wir wollten nicht möglichst viele Polygone pro Sekunde erzeugen (zumindest jetzt noch nicht), sondern eine perfekte Optik, eine überzeugende Landschaft schaffen und z. B. die Musiken sanft einblenden. Dazu nutzen wir Fähigkeiten der Konsole, die andere Programmierer nicht verwenden. Die Hardware ist eigentlich für Engines ausgelegt, die mit Polygonen und Texturen arbeiten, wir benutzen die Film- und Soundtools.

Die PSX hat zwar nur eine Kompressionsart, aber drei verschiedene Datenraten (75, 150 und 300 K/sek.). Da kleine animierte Hebel aber viel weniger brauchen als 75 K, legten wir häufig mehrere Filme zusammen, um das Beste aus der Hardware herauszuholen.

XL: Sind Sie denn mit der fertigen Fassung zufrieden?

M: Ja, wir sind sehr zufrieden.

Wir waren extra ein paar Wochen in Japan, wo wir jeden Tag testeten, immer wieder, um die letzten Fehler zu finden. Wir hatten Listen mit den Problemen und die Programmierer gingen nicht nach Hause, sondern lebten praktisch im Büro. Ich machte mir schon richtig Sorgen, denn eines morgens kamen wir ins Office (wir konnten uns den Luxus leisten zu schlafen) und die Jungs hatten wieder die ganze Nacht durchgearbeitet, um möglichst viele Fehler zu beheben. Und da kam dann der Chefprogrammierer mit total zerzausten Haaren und zerknittertem T-Shirt herein und sagte mit zitternder Stimme, daß sie dieses und jenes verbessert hätten. Ich dachte fast, der Mann stirbt uns noch weg, um dieses Spiel fertigzustellen (lacht). Aber es war okay so, er wollte eben so gut wie möglich sein. Und das ist genau die Prämisse, unter der auch wir das Spiel entwickelt haben, *Riven* sollte perfekt werden.

„We want you to think, you are really there"

XL: *Riven* ist ja das erste Spiel auf fünf CDs, aber fünf CDs sind ziemlich teuer. Sony bekommt eine Menge Geld dafür. Warum haben Sie *Riven* nicht auf weniger CDs gekürzt?

M: Zu Beginn dachten wir, daß *Riven* auf drei CDs passen würde und wir machten noch Witze, daß fünf CDs doch cool wären, da die Fünf eine sehr wichtige Zahl in *Riven* ist. Aber, als wir im Endeffekt sahen, wieviel Ma-

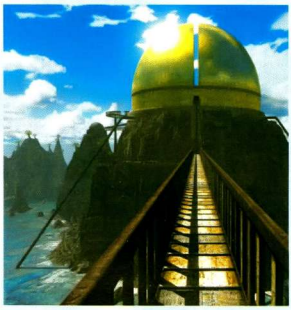
terial wir hatten, wußten wir, daß wir genau diese Anzahl CDs brauchen. Die Japaner von Sunsoft sagten damals: „Oh Gott, so viele CDs! Wißt Ihr, was das kostet, und wieviel ihr dafür an Sony zahlen müßt?" Wir konnten es kaum glauben. Es gab dann einige Verhandlungen mit Sony wegen des Preises, aber keine Kompromisse. Wenn wir fünf CDs für unser Spiel brauchen, dann kaufen wir fünf!

XL: Auffällig ist ja, daß Sie eine Geschichte ohne Text erzählen. Wann haben Sie sich überlegt, daß der Spieler selbst herausfinden soll, was passiert ist, anstatt es ihm mitzuteilen.

M: Eine hervorragende Frage! Sie trifft genau den Punkt, den wir auch bei unseren Debatten im Büro immer wieder angesprochen hatten.

Wir bauen Welten, aber das tut schließlich jeder gute Geschichtenerzähler. Von Tolkien (*Der Herr der Ringe*) bis zu George Lukas (*Star Wars*) schreibt zwar jeder Storys, aber in Wirklichkeit bauen sie Welten. Das erst bringt die Geschichten zum Leben. Tolkiens Abenteuer sind einfach unglaublich, weil er eine riesige Welt um sie herum aufgebaut hat. Auch bei *Star Wars* ist der Film tiefgründiger, als er erscheint. Die Kamera fährt z. B. an Gegenständen vorbei, die man nur kurz sieht, die aber sofort die Phantasie anregen. Alles hat Hintergrund. Man denkt, man kommt mitten in eine Story hinein. Schließlich beginnt der erste Film ja mit „Episode 4". Da ist mehr drumherum, und man hat nur einen kleinen Teil davon gesehen.

Unser Problem dabei ist, daß man in einem Film einen linearen Ablauf hat, genau wie in einem Buch. Man kann den Zuschauer oder Leser dort manipulieren, mit seinen Gefühlen spielen usw. So etwas können wir nicht. Wir bauen die Welt und erzählen die Geschichte, ohne den Spieler genau führen zu können. Wir haben viel diskutiert, ob dies ein besserer oder schlechterer Weg ist, ‚die Message rüberzubringen'. Nicht zuletzt auch deswegen, weil das Medium so jung ist. Wir haben 50 Jahre Erfahrung im Filmemachen und sogar hunderte im Bücherschreiben. Im Endeffekt haben wir uns dafür entschieden, die Geschichten so zu erzählen, wie sie im Leben passieren. Da geschieht auch eins nach dem anderen, man kann überall hingehen, und die Story setzt sich im Gehirn langsam zusammen. Das Lustige ist, daß viele Spieler gar nicht alles sehen werden, aber für denjenigen, der alles sucht, gibt es eine Extrabelohnung. Wenn man z. B. irgendwohin zurückgeht und neue Informationen findet, ist es, als ob man *Star Wars* ein zweites Mal guckt oder den *Herrn der Ringe* zum zweiten Mal liest.



XL: Arbeiten Sie schon an einem neuen Projekt?

M: Wir sind möglicherweise keine sehr geschäftstüchtige Firma, denn solche Unternehmen haben Teams von Leuten, die schon das nächste Projekt vorbereiten, so daß man sofort damit anfangen kann, wenn das aktuelle beendet ist. Aber *Riven* war alles für uns. Jeder verfügbare Mann arbeitete an *Riven*. Wenn wir noch Geld für jemanden übrig gehabt hätten, dann wäre er für dieses Spiel eingestellt worden, weil uns nur das interessierte. Als *Riven* dann fertig war, dachten wir alle: „Wow!" Wir schauten zurück und waren zufrieden. Wir wollten uns auch gar nicht sofort in das nächste Projekt stürzen. Momentan bearbeiten wir ein bißchen Kleinkram: Wir updaten unsere alten Kinderspiele. Ansonsten brauchen wir erst einmal Zeit zum Nachdenken. Es ist wie mit einer schwangeren Frau. Die sollte man direkt nach der Geburt auch nicht fragen, ob sie noch ein Kind will. Aber wenn etwas Zeit vergangen ist und sie die Schmerzen vergessen und Freude am Kind hat, sieht das schon ganz anders aus.

Wir hatten ja auch die letzten vier bis sieben Jahre keine Zeit, uns die Mitbewerber anzuschauen, die aktuelle Technologie zu studieren und daraus zu lernen.

Was mich z. B. während der *Riven*-Entwicklung richtig herausforderte, war *Super Mario 64*. Es ist verrückt, aber als *Mario* damals erschien, war es nicht das Spiel an sich, sondern die Technologie, die mich beeindruckte. Von meinem Programmiererstandpunkt aus merkte ich plötzlich, wie sehr ich mich gedanklich einengte. Wenn vorher jemand zu mir gekommen wäre und ein Spiel machen wollte mit echter 3D-Umgebung, freier Bewegungsmöglichkeit, einer Kamera hinter dem Spieler usw., hätte ich gesagt: „Das geht nicht!"

XL: Ja, jeder dachte das!

M: Ja, das hat mich richtig geschockt, daß ich schon so festgefahren war. Ich merkte, daß ich mir keine Grenzen auferlegen durfte. Die Konsolenspiele sind wirklich hervorragend. Als beispielsweise die PSX herauskam, machte keiner 3D-Games. Jetzt gibt es so unglaubliche Spiele wie *Tomb Raider II*. Ich denke, als Sony die PSX designte, wußten sie dort gar nicht, daß man solche tollen Sachen damit machen kann.

Das Internet wird in der Zukunft interessant. Bislang ist die Geschwindigkeit noch zu gering, aber wir müssen uns schon mal damit beschäftigten, damit wir für alles gewappnet sind.

XL: Danke Rand, danke Josh! Wir wünschen Ihnen und den weiteren Mitarbeitern von Cyan viel Erfolg mit *Riven* und dem nächsten Projekt, was immer das auch sein wird.

Die Millers trennen sich!

Obwohl *Riven* (vor dem vier Jahre alten (!) *Myst*) zum erfolgreichsten PC-Spiel des Jahres 1997 wurde, über eine Million verkaufte Exemplare in nur zwei Monaten, und damit sogar erfolgreicher war als *Quake* oder *Tomb Raider II*, trennten sich die Miller-Brüder. Robyn Miller gründete Anfang März eine eigene Firma, die sich mehr auf die Produktion linearer Geschichten, in erster Linie Filme, konzentrieren will. Seine ersten vier Angestellten rekrutieren sich allesamt aus dem Cyan-Staff. Der jüngste Miller-Bruder Ryan ist ebenfalls mit von der Partie. Robyn und Rand erklärten aber einstimmig, daß die Trennung in beiderseitigem Einvernehmen stattfand, damit jeder der Brüder seine eigenen Visionen verwirklichen kann. Geld genug haben sie ja jetzt dafür!

Riven

NTSC/PAL

Nachdem die vorherige Ausgabe mit einer rasanten Fahrt endete, hier nun, wie versprochen, der zweite Teil der *Riven*-Lösung.

Auf der zweiten Insel seid Ihr auf der Suche nach hölzernen Augen und lernt etwas über rivenesische Mathematik, bevor Ihr zum dritten Eiland aufbrecht. Dieses bietet einen großen Boiler und Gehns interessantes Labor.

Zweite Insel

Nachdem Ihr den Wagen verlassen habt, müßt Ihr Euch rechts halten. In den Fels ist ein kleines Holzauge eingelassen, das auf Berührung ein

Symbol und einen Ton preisgibt: Schreibt dieses auf! Ein Speicherstand an dieser Stelle könnte übrigens später nützlich sein. Dreht Euch nun um und betretet die Höhle! Nach zwei Schritten könnt Ihr zurückschauen und die Form des Tieres, die der Höhleneingang bildet, aufzeichnen. Danach geht es weiter durch die Höhle, bis Ihr sie wieder verlaßt. Haltet Euch links,

und Ihr seht bald zwei Tiere beim Sonnenbad! Ihr dürft Euch nur bewegen, wenn sie die Köpfe gesenkt

haben, dann geben sie , wenn Ihr vor ihnen steht, ein komisches Geräusch von sich (merken!). Geht nun an den Strand und haltet Euch bis zum Ende des Sandstücks rechts! Auf der linken Seite (am großen Felsen) ist ein weiteres Holzauge – berühren und aufschrei-

ben! Der Felsen gibt die Form des Tieres wieder.

Lauft jetzt zurück auf den Weg und geht (den Strand links liegen lassend) weiter in die ursprüngliche Richtung! Durch eine Höhle gelang Ihr an einen Kratersee, an dessen Ufer sich in einem Bassin ein weiteres Holzauge befindet. Mit dem Hahn rechts erzeugt Ihr den obligatorischen Umriß. Der weitere Weg

endet momentan noch in einer Sackgasse.

Geht nun zurück zum Strand und den Berg hinauf über die Hängebrücke bis zum gefällten Wald! Das leicht erkennbare Holztor geradeaus ist Euer Ziel.

Nachdem Ihr den ersten Baum durchquert habt, müßt Ihr Euch nach links wenden und die Stufen zwischen den leuchtenden Pilzen hinabsteigen, dort findet sich ein weiteres Auge. Diesmal gibt es keinen Umriß, aber ein prägnantes Geräusch. Setzt nun den Weg nach dem Baum weiter fort!

Im zweiten Baum wählt Ihr den rechten Weg und folgt ihm brav bis zu dem großen Totem. Die Lampe direkt davor auf der rechten Seite

dient als Schalter. Nach ein paar Klicks ist das Ende erreicht und zwei Schalter werden sichtbar. Der rechte davon bringt den Fahrstuhl nach oben.

Dort angekommen, solltet Ihr an der ersten Gabelung zuerst den rechten Weg nehmen. Die drehende Kugel haltet Ihr an, indem Ihr durch das Gerät davor schaut und kurz vor erscheinen des gelben Symbols auf den obenliegenden Knopf drückt – könnt Ihr beliebig oft wiederholen. Bei Erfolg notiert

Ihr das Symbol und geht zur Kugel! Unter dem Glas liegt, durch eine Kombination geschützt, ein Buch. Der weitere Weg führt nun (nach dem Umdrehen) links weiter die Stufen hoch bis in die runde Kammer und dort auf den Stuhl. Der linke Hebel ermöglich eine phänomenale Sicht. Schaut nun nach unten und betätigt den rechten

Hebel! Mit dem linken Hebel geht es wieder runter und dann den Weg zurück zum Fahrstuhl. Das Maul des Totems öffnet Ihr durch einen (schlecht zu sehenden) Hebel auf der linken Seite. Geht nun bis zu dem Baum mit Gabelung und wählt den rechten Weg! Dieser führt durch eine Höhle auf einen Holzsteg. Haltet Euch rechts und geht

immer weiter am See entlang. Irgendwann kommt eine Leiter, die nach oben führt. Klettert sie hinauf und geht links am Gebäude vorbei zur nächsten Leiter, die Euch endlich zu einem U-Boot bringt! Mit dem Hebel laßt Ihr es herunter. Für

Euch wird es leider etwas aufwendiger: Geht also wieder runter, am See lang, geradeaus durch die Höhle, auf den Steinweg, über die Holzbrücke, den Berg runter, den Strandweg entlang, durch die Höhle bis zu den zwei Leitern und

endlich ins U-Boot. An dieser Stelle solltet Ihr mal wieder abspeichern. Im Weiteren folgt der kürzeste Weg unter Wasser, Ihr könnt Euch aber auch erst einmal umschauen.

Mit dem mittleren Hebel dreht Ihr das Boot. Bewegt nun den rechten Hebel zweimal, um jeweils einen Abschnitt nach vorne zu fahren.

Steigt hier aus und betretet den Raum an der Seite der Klippe! Die fünf Hebel betreiben die fünf Leitern im See. Stellt alle nach oben, damit Ihr überall anlegen könnt! Zurück im Boot dreht Ihr das Gefährt und fahrt eine Strecke. Die Weiche könnt Ihr mit dem unteren Hebel stellen, was Ihr auch tun solltet, und zwar nach links. Nach einem weiteren Vorwärtsschub ist erst einmal Unterricht angesagt. Im Klassenraum haltet Ihr Euch links und benutzt das ‚Spielzeug'. Wenn man an dem Ring zieht, fällt eine der Figuren zufällig mehrere Abschnitte (eins bis zehn) herunter.

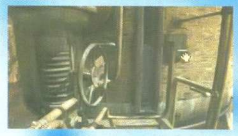
Am unteren Rand des Gerätes erscheint dazu die passende Rivenzahl. Mitschreiben ist angesagt. Nachdem Ihr genug gelernt habt, geht es zurück zum U-Boot. Einmal herumdrehen und zwei Stationen fahren (linke Abzweigung), bringt Euch auf die seltsame Plattform. Dort holt ein beherzter Zug an dem dreieckigen Griff eine Reckstange herbei. Mit dieser fahrt Ihr nun nach oben, guckt Euch den Gefangenen an (befreien ist noch nicht nötig), läuft den Steg entlang, läßt die Leiter herunter, dreht sich um und geht nun schnurstracks ge-

radeaus durch die Höhle bis auf den abgerodeten Hügel. Wenn Ihr Euch an der Abzweigung links haltet und dann an der Axt rechts, führt Euch der Weg direkt in eine Lore, die Euch zur nächsten Insel befördert.

Dritte Insel

Nach einer etwas unfreundlichen Landung findet Ihr Euch an einem malerischen Kratersee wieder. Als erstes sollte die kleine Insel im See Eure Aufmerksamkeit erregen. Den

Hebel dort legt Ihr (einmal) um, auf die mittlere Position. Auf dem Rückweg erkennt Ihr die Flammen unter dem Boilerhaus. Diese solltet Ihr aus ökologischen und spieltechnischen Gründen zum erlöschen bringen. Erklimmt die Treppe des Boilers und geht linksherum auf die Rückseite und dreht Euch nach rechts! Mit dem oberen Schalter



auf der rechten Seite schaltet Ihr erst das Feuer aus, bevor Ihr mit dem linken Rad das Wasser ablaßt. Dreht Euch nun nach links und betätigt den Hebel, um das Gitter im Inneren mit ‚Strom' zu versorgen! Nun könnt Ihr den unteren rechten Hebel umlegen, der das Gitter nach oben befördert und somit Euren weiteren Weg freigibt. Im Inneren geht Ihr die Leiter in der Mitte hinunter und durch einen langen Tunnel bis zum Ausgang einer Röhre. Von dort aus folgt Ihr dem Pfad über den Berg bis hin zu dem Balkon. Dort solltet Ihr die Falltür im Boden öffnen und dann den

Hebel, unten im See, wieder auf die rechte Position bringen. Kommt da-

nach zum Balkon zurück, öffnet die große Doppeltür, geht geradeaus und schaut Euch die Falle und den Ventilator (oben) an! Wenn Ihr nun

wieder zurückkommt, schließt Ihr die Doppeltür von innen. Voilà, schon kommen zwei versteckte Gänge zum Vorschein. Zuerst ist der linke dran. Im Keller befindet sich wieder eine von den drehenden Kugeln. Der Zugang zum Schalter befindet sich hier ebenfalls hinter der Tür. Drückt den oberen Knopf zum richtigen Zeitpunkt und

notiert das Symbol! An der geöffneten Kugel solltet Ihr außerdem einmal nach oben schauen.
Danach geht es wieder hoch und in den anderen Geheimgang. Auf der Brücke nach der Mitte findet Ihr auf der rechten Seite einen Hebel, der den Ventilator ausschaltet. Geht

zurück zum Ventilator! Aber zuerst wollen wir noch ein paar Frösche fangen. Dazu öffnet Ihr die Falle, legt einen Köder hinein und laßt sie hinunter. Nachdem die PSX kurz geladen hat, ist die Falle gefüllt und kann wieder hochgeholt werden. Schaut und vor allem hört Euch den Frosch gut an, das Geräusch

sollte Euch bekannt sein. Dann geht es aber endlich in den Ventilatorschacht und dadurch in Gehns Labor. Das wichtigste dort ist das Journal, welches auch sofort vor

Euch liegt. Die Zahlenkombinationen solltet Ihr mit den frisch erlernten Fähigkeiten entschlüsseln können. Ein kleiner Tip noch: Rivens Zahlsystem basiert auf der Fünf. Deswegen ist die Fünf auch eine gedrehte eins und die zehn eine gedrehte zwei. Dementsprechend sieht es also auch mit den anderen Vielfachen von fünf aus. Zwischenzahlen errechnen sich durch Addition. (die Kombination ist übrigens bei jedem Spiel neu.)
So, nun müßt Ihr nur noch durch die Vordertür hinaus und rechts

entlang zum großen goldenen Bauwerk der ersten Insel zurückgehen. Die letzte Brücke könnt Ihr mit dem

rechten Hebel herunterlassen, wenn Ihr ganz am Anfang daran gedacht habt, weiter unten den entsprechenden Hebel umzulegen. Ansonsten wird es ein weiter Weg!

Bis zur kommenden Ausgabe und zum nächsten Teil der großen *Riven*-Komplettlösung!

Agent Armstrong PAL

Geheimes Cheat-Menü:
Das geheime Cheat-Menü befindet sich in einem Raum, den Ihr nur erreichen könnt, wenn Ihr die folgende Prozedur ‚durchzieht'.
Am Anfang (vor dem eigentlichen Spiel) könnt Ihr eine große Halle aufsuchen, von der aus Ihr in das Zimmer auf der rechten Seite gehen solltet. Dort steht ein großer Schrank (mit einem Teddybären), auf den Ihr springen müßt. Stellt Euch dann in Blickrichtung zur Wand und drückt ●! Daraufhin ertönt ein Schußgeräusch.
Wenn Ihr nun wieder in die Halle geht, könnt Ihr auf der rechten Seite eine Tür sehen, die sich geöffnet hat. Stellt Euch davor und guckt erneut zur Wand! Drückt dann wieder ●! Anschließend solltet Ihr zurück in die Halle gehen und auf die schwebende Plattform springen. Von dort aus könnt Ihr weiter nach rechts zu einem Fenstersims hüpfen und einen Raum betreten. Dies ist das geheime Cheat-Zimmer.
Nun startet Ihr das Spiel und gebt folgendes auf Controller zwei ein:

Levelanwahl:
▲ ▲ ▲ ▲ ■ ■ ■ ✖ ✖ ●
(Die Level sind über die Karte im Hauptmenü anwählbar.)

Alle Waffen:
● ● ● ▲ ▲ ✖ ✖

Unverwundbarkeit:
✖ ✖ ✖ ✖ ▲ ● ✖ ■

Courier Crisis NTSC/PAL

Levelcodes:

Level	Code
1	EFLCIFCGKJ
2	IFLCIFCCKI
3	MFLCIFCOKJ
4	AFLCIFCKKJ
5	FHCLFIGCJL
6	FLCLFICCIL
7	FPCLFIOCJL
8	FDCLFIKCJL
9	KFLCIFCGII
10	OFLCIFCCII
11	CFLCIFCOIJ
12	GFLCIFCKIJ
13	FFCLFIGCJJ
14	FJCLFICCIJ
15	FNCLFIOCJJ

Als Alien starten:
Gebt das Paßwort ‚XFIFTYONEX' ein!

Als Gorilla starten:
Gebt das Paßwort ‚SAVAGEAPES' ein!

Obszöne Geste:
Ihr könnt während der Fahrt eine besonders in Amerika sehr verbreitete Geste mit Eurem Fahrer machen. Soll Euer Kurier dieses unfeine Zeichen nach rechts machen, dann drückt gleichzeitig R1 + R2 während des Spiels. Soll er die Geste nach links machen, dann drückt gleichzeitig L1 + L2 während des Spiels.

Dynasty Warriors PAL

Versteckter Charakter:
Um mit Sun Shang Xiang spielen zu können, wartet Ihr, bis der Titelbildschirm erschienen ist und gebt dann folgenden Cheat ein: ← ← ↑ ↓ ▲ ■ L1 + R1! Sun ist nun im Fighter-Auswahlscreen anwählbar.

NHL '98 PAL

Paßwörter:
Ruft das Paßwortmenü über den Hauptbildschirm auf und gebt die folgenden Codes dort ein!

FREEEA:
In der Sign-Free-Agent-Liste finden sich die Programmierer des Spiels wieder.

NHLKIDS:
Eure Spieler haben sich einer Verjüngungskur unterzogen.

PLAYTIME:
Die Torhüter wachsen auf eine stattliche Größe an.

EAEAO:
Ihr könnt mit dem EA-Sports-Team aufs Eis gehen.

BIGBIG:
Der Name dieses Paßwortes spricht für sich.

Undokumentierte Paßwörter:
STANLEY, BRAINY

Nightmare Creatures NTSC/PAL

Ultimatives Paßwort:
Durch eines der folgenden Paßwörter erhaltet Ihr nicht nur unendlich viele Leben und Extras, sondern auch eine schicke Levelanwahl: ✖ ↑ ● ● ● ✖ ■ ▲ oder ← ↑ ▲ ■ ▲ ← ✖ ■

Weapon Upgrades
India Docks:
Sucht das große alte Schiff auf und geht an Bord! Springt dann vom Bug aus nach links!

City:
Geht vom großen Torbogen aus durch die vier kleineren! Zerstört dann links den Zaun beim letzten Haus und geht in die Höhle!

Power Move Pro Wrestling NTSC

Geheime Charaktere
Mit Sparrow spielen:
Gebt folgendes im Titelbildschirm ein: L1 L1 L2 R2 R2 R1 ▲ ↓ ✖ ↑ Select! Markiert nun im Charakter-Auswahlscreen ‚Commandant', haltet die Select-Taste gedrückt und bestätigt!

Mit Gorgon spielen:
Gebt folgendes im Titelbildschirm ein: ↑ ↓ ← → ▲ ✖ ■ ● L1 R1 L2 R2 Select! Markiert nun im Charakter-Auswahlscreen ‚Orange', haltet die Select-Taste gedrückt und bestätigt!

Mit Sallie spielen:
Gebt folgendes im Titelbildschirm ein: ● → ▲ ↑ ■ ← ✖ ↓ ✖ ↓ ■ ← ▲ ↑ ● → Select! Markiert nun im Charakter-Auswahlscreen ‚El Temblor', haltet die Select-Taste gedrückt und bestätigt!

Space Jam PAL

Cheat-Menü:
Haltet im Optionsmenü alle L- und R-Tasten sowie ✖ gedrückt, um das geheime Menü aufzurufen!

Street Fighter EX plus Alpha NTSC

Versteckte Fighter, mehr Optionen zur Auswahl:
Markiert ‚PRACTICE' bei der Mo-

dusauswahl und drückt Select ↑ → ↓ → Select! Daraufhin erscheint der Schriftzug „Here comes a new Challenger!". Nun könnt Ihr ein Spiel beginnen und im Charakter-Auswahlscreen vier ‚neue' Kämpfer auswählen: Ryu, Hukoto, Cycloid Beta und Cycloid Gamma. Obendrein ist nun das Optionsmenü um ein paar nette Einstellungsmöglichkeiten erweitert.

Super Marvel Heroes NTSC/PAL

Final Hits:
Nachdem Ihr die letzte Runde und damit den gesamten Kampf gewonnen habt, könnt Ihr kurz Select drücken, wenn der Gegner am Boden liegt und der Computer bereits die Punkte aufführt. Dadurch dürft Ihr dem Besiegten noch ein paar zusätzliche finale Schläge verpassen.

Ten Pin Alley PAL

Gegner beschimpfen:
Während einer Partie im Team-Play-Modus können die gegnerischen Spieler durch Zwischenrufe vom eigentlichen Geschehen abgelenkt werden. Drückt dazu auf Eurem Pad alle L- und R-Tasten sowie einen der vier normalen Buttons!

✖ = Looser!
■ = Miss!
▲ = Choke!
● = You suck!

Test Drive 4 PAL

Versteckte Cars:
Ihr müßt zunächst einen Zeitrekord auf einer beliebigen Strecke fahren

und dann als Namen ‚SAUSAGE' eingeben. Daraufhin sind drei neue Cars für die Rennen spielbar. Einen weiteren Wagen, nämlich ein Rallye-Car, erhaltet Ihr, wenn Ihr erneut einen Zeitrekord auf einer beliebigen Strecke fahrt und dann als Namen ‚MJCIM.RC' eingebt.

Strecken bei Nacht fahren:
Gebt das Paßwort ‚KNACKED' ein!

Boost-Cheat:
Ihr müßt zunächst die Optionen aufrufen und ‚Traffic' sowie ‚Timer' auf ‚on' schalten. Dann fahrt Ihr einen Zeitrekord auf einer beliebigen Strecke und gebt als Namen ‚WHOOOOSH' ein. Im nächsten Rennen könnt Ihr dann über den Button für die Hupe den Boost aktivieren.

Tetris Plus PAL

Levelanwahl:
Ruft das Paßwortmenü im Puzzle-Modus auf und gebt folgende Kombination ein: ↓ → ↑ → ↑ ↑ ↑ → ↓ ↓ → ↑ ↑ → ↑ ↑ ↑ → ✖! Nun könnt Ihr ein Spielchen starten und gleich zu Beginn in einem neuen Menü alle Level direkt anwählen.

Thunder Truck Rally PAL

Kein Schaden:
Drückt im Hauptmenü ← ← ← ← ↑ ↓ L1 R2!

Big Trucks:
Drückt im Hauptmenü L1 R2 L2 R1 ↑!

Super Car:
Drückt im Hauptmenü L2 ← → ↑ ↓ R2!

Titan Wars PAL

Levelcodes:

Level	Code
2	61291
3	31617
4	09273
5	73849
6	28937
7	28374
8	39272

Versteckter Level:
Pausiert ein laufendes Spiel und gebt folgendes ein: → ↓ ↓ ← ▲ ● ✖ ■ ▲!

TOCA Touring Car Championship PAL

Paßwörter:
Gebt die folgenden Paßwörter im Paßwort-Screen statt Eures Namens ein! Es ist möglich, mehrere Codes nacheinander einzugeben. Ihr könnt am Ende sogar doch noch einen richtigen Fahrernamen ‚nachschieben'.

JHAMMO:
Alle Strecken (inklusive des Lava-Kurses) sind frei anwählbar.

PATSCREEN:
Die Strecken können spiegelverkehrt befahren werden.

CMHANDY:
Fetter Fahrer (nur in der In-Car-Perspektive).

CMFOLLOW:
Ihr seht die Rennen aus einer neuen Kameraperspektive.

CODIES:
Überdimensionale Scheibenwischer versperren Euch die gute Sicht.

Treasures of the Deep NTSC/PAL

Diverse Cheats:
Gebt die folgenden Cheats im laufenden Spiel ein! Doch laßt Euch von der Länge der Codes nicht abschrecken, denn sie fangen alle mit derselben Kombination an, die Ihr beim Ausprobieren schnell lernen werdet.

Lebensenergie und Sauerstoffvorrat auffüllen:
↓ ✖ ← ■ ↑ ↑ ▲ ▲ → → ● ●
↑ ↓ ← → ✖ ✖

Unendlich Lebensenergie:
↓ ✖ ← ■ ↑ ↑ ▲ ▲ → → ● ●
▲ ▲ ✖

Unendlich Sauerstoff:
↓ ✖ ← ■ ↑ ↑ ▲ ▲ → → ● ●
▲ ● ✖ ■ ↑ → ↓ ←

Volle Ausrüstung:
↓ ✖ ← ■ ↑ ↑ ▲ ▲ → → ● ●
(4x L1) (4x R1) (4x L2) (4x R2)

Alle Waffen:
↓ ✖ ← ■ ↑ ↑ ▲ ▲ → → ● ●
(4x R1) (4x L1) (4x R2) (4x L2)

Level- bzw. Missionsanwahl:
↓ ✖ ← ■ ↑ ↑ ▲ ▲ → → ● ●
↓ → ↑ ← ▲ ✖

Missionen komplett durchgespielt:
↓ ✖ ← ■ ↑ ↑ ▲ ▲ → → ● ●
■ ✖ ✖ ✖ ■ ▲ ▲ ▲ ■ ✖ ✖ ✖

Level- bzw. Missionsskip:
↓ ✖ ← ■ ↑ ↑ ▲ ▲ → → ● ●
▲ ▲ ▲ ↓ ↓ ↓

Sämtliche Türen offen:
↓ ✖ ← ■ ↑ ↑ ▲ ▲ → → ● ●
✖ ● ▲ ■

Unendlich Ladekapazität:
↓ ✖ ← ■ ↑ ↑ ▲ ▲ → → ● ●
▲ ↑ ✖ ↓

Alle Items eingesammelt:
↓ ✖ ← ■ ↑ ↑ ▲ ▲ → → ● ●
L1 L2 L1 L2 ■ ●

In der kommenden Ausgabe reichen wir noch einen ganzen Schwung Codes für dieses Spiel nach. Zum Beispiel Cheats für neue Perspektiven, einen Anti-Kollisions-Cheat, einen Code, der die Geldstrafen aufhebt und vieles mehr.

VMX Racing

NTSC

Koordinaten anzeigen:
Drückt während des laufenden Spiels ↓ ↑ ← ↑ ↓ → → ↓ Select!

Grafische Spielereien:
Gebt einen der folgenden Cheats im laufenden Rennen ein und seht selbst, was dann mit der Grafik im Spiel passiert!
1. ■ ■ ✖ ▲ ● ■ ✖ ■ Select
2. ↑ ← → → ↓ ↑ ↓ ↑ Select
3. ✖ ● ■ ✖ ✖ ▲ ▲ ✖ Select

Techno-Musik aktivieren:
Gebt im laufenden Rennen folgendes ein: ← ↑ → → ← ↓ ↓ → Select!

Warcraft II

PAL

Levelcodes
Menschen – Beyond the Dark Portal:

Level	Code
2	LLRSJR
3	BTTLFR
4	NCMRNT
5	BYNDTH
6	SHDWSS
7	FLLFCH
8	DTHWNG
9	CTSFBN
10	HRTFVL
11	BTTLFH
12	DNCFTH
13	BTTRTS

Orks – Beyond the Dark Portal:

Level	Code
2	SLYRFT
3	SKLLFG
4	THNDRL
5	RFTWKN
6	DRGNSF
7	NWSTRM
8	SSFZRT
9	SSLTNK
10	DPTMBF
11	LTRCFT
12	YFDLRN
13	DPDRKP

Karte komplett aufdecken:
Gebt während des laufenden Spiels über das Pausenmenü im Paßwort-Screen ‚NSCRN' ein, um die dunklen unentdeckten Flächen sehen zu können!

Zwischensequenzen sehen:
Gebt folgende Paßwörter im Paßwort-Screen ein:
DPPNNG
PRLDTN
RCGRTS
BRNNGF
HMSRFV
HWRNTH
DRNRTH
RCDPVC
HDPVCT
TDPNNG
QLTHLS
HKHZMD
RTNTZR
RCTDVC
HDTVCT
TDSFDR
NRTHLN
RCKHZM

WCW vs. The World

NTSC

Mehr Wrestler zur Auswahl:
Um einen der folgenden Wrestler auswählen zu können, müßt Ihr die entsprechende League mit einem beliebigen Fighter durchspielen.

Jeff Jarrett: WCW League

Major Tom: Empire Wrestling League

Grizz Lee: Independent Union Wrestling League

Le Mascarade: Samurai Wrestling League

Shanghai: Dead or Alive League

Steel Talon: Neo Strong League

Super Junior League und Tiger Mask:
Spielt alle Ligen mit einem Lightweight oder Junior Wrestler durch! Daraufhin ist eine neue League anwählbar, die Ihr ebenfalls durchspielen müßt, um an Tiger Mask heranzukommen.

Super Heavy League und The Giant:
Spielt alle Ligen mit einem Heavyweight Wrestler durch! Daraufhin ist eine neue League anwählbar, die Ihr ebenfalls durchspielen müßt, um endlich mit The Giant spielen zu können.

Xevious 3D/G+

NTSC/PAL

Raumschiff verwandeln:
Ihr könnt Euer Raumschiff zu Beginn des Spiels in einen Fighter aus Namcos Prügelspiel-König *Tekken* verwandeln.

Heihachi Mishima (Player 1):
In den Endgegner Heihachi kann sich nur Player 1 morphen. Ruft dazu den letzten Titelbildschirm vor dem eigentlichen Spiel auf und haltet (auf Pad 1) ← + ✖ + ● + Start gedrückt, bis sich Euer Jäger in den Namco-Charakter umwandelt!

Paul Phoenix (Player 2):
In Paul kann sich nur der zweite Spieler morphen. Ruft dazu den letzten Titelbildschirm vor dem eigentlichen Spiel auf und haltet (auf Pad 2) ↑ + ✖ + ● + Start gedrückt, bis sich Euer Jäger in den Fighter verwandelt hat!

Bubble Bobble PAL

Levelskip:
Drückt im Titelbildschirm ↓ ↑ ↓ ↑ → ↓ ← ↓ ↑ ↓! Startet dann ein Spiel! Ihr könnt nun einen Level abbrechen und in den nächsten springen, indem Ihr L drückt.

College Slam NTSC/PAL

Geheime Teams:
Drückt im Startbildschirm ← ↑ B ↑ ↓ ↑ → C! Die neuen Teams sind nun im Team-Auswahlscreen zu finden.

Creature Shock PAL

Levelcodes:

Level	Code
2	2866
3	9830
4	8180
5	6581
6	1322

Crusader: No Remorse PAL

Levelcodes (Easy-Modus):

Level	Code
2	FWQP
3	PLRQ
4	SZNF
5	TD5S
6	J1BT
7	K2CV
8	N3DW
9	M4FX
10	X5GZ
11	C6HO
12	D7J1
13	F8K2
14	FGL3
15	JFM4

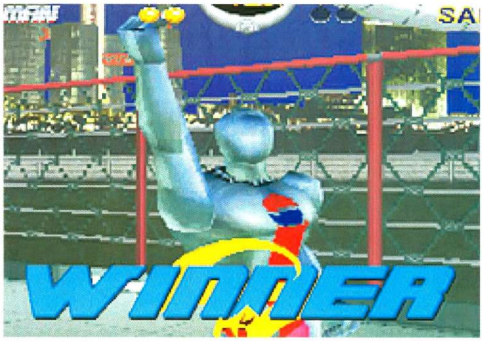
Cheats:
Wählt zunächst ‚LOAD GAME' und dann ‚TELEPORT TO MISSION' an! Danach gebt Ihr das Paßwort ‚LOSR' (looser) ein. Es erscheint zwar die Meldung, daß das Paßwort unakzeptabel bzw. falsch ist, die Möglichkeit zur Cheat-Eingabe ist jedoch trotzdem gegeben. Im Anschluß könnt Ihr während des Spiels folgendes eingeben:

Energie aufladen:
A + B + C

Alle Waffen:
X + Y + Z

Fighting Vipers NTSC/PAL

Versteckte Charaktere:
Um mit Pepsiman, Kumachan oder dem Beachball-Panda spielen zu können, müßt Ihr mit einem beliebigen Charakter im ‚Very Hard Mode' durchspielen. Dann ruft Ihr das Hauptmenü auf und scrollt so lange nach unten, bis ein weißgrauer Optionsbildschirm erscheint. Dort könnt Ihr unter anderem ‚no damage' einstellen und die neuen Charaktere anwählen.



Manx TT Super Bike NTSC/PAL

Super Bikes und Mirror-Modus:
Haltet im Bike-Auswahlmenü R + L + X + Y + Z gedrückt und drückt dann Start! Nun sollte ein Schrei zu hören sein, der Euch die korrekte Eingabe bestätigt. Ihr könnt anschließend alle Strecken spiegelverkehrt fahren und die besseren Motorräder auswählen.

Ein Schaf als Fahrzeug:
Um die Strecken auf dem Rücken eines Schafes abzuklappern, müßt Ihr den Transmission-Select-Bildschirm aufrufen und folgendes eingeben: ↑ ↑ ↓ ↓ ← → Z Y. Danach hört Ihr das Schaf zur Bestätigung kurz mähen.

NFL Quarterback Club 97 PAL

Diverse Cheats:
Alle Tastenkombinationen müssen im Pre-Season-Modus/Team-Select-Menü eingegeben werden. Eine akustische Meldung bestätigt die korrekte Eingabe.

Acclaim- und Iguana-Team anwählen:
X, X, R, R, X, R

AFC- und NFC-Team anwählen:
X, X, X, Y, X, X

Big-Player-Modus:
X, X, Z, Y, X, Z

Looser-Team: X, X, Y, R, X, Y

100-Yards-Würfe vom Quarterback:
X, X, Z, R, X, Z

Minen-Modus (Auf den Spielfeldern befinden sich Minen):
X, X, X, Z, X, X

Small-Player-Modus:
X, X, Z, Z, X, Z

Turbo (immer eingeschaltet):
X, X, R, Y, X, Y

Zeitlupe (Die Spielgeschwindigkeit verlangsamt sich radikal):
X, X, R, R, X, R

NightWarriors NTSC

Debug-Menü:
Setzt die interne Systemuhr auf den 24. Januar 1998! Ladet nun das Spiel und ruft das Optionsmenü auf! Zunächst müßt Ihr den folgenden Cheat eingeben, wenn Ihr ‚CONFIGURATION' mit dem Steuerkreuz angewählt habt: B, X, ↓, A, Y. Ein akustisches Signal bestätigt die korrekte Eingabe. Nun könnt Ihr jeweils eine Option anwählen und den dazugehörigen Cheat eingeben. Es ist auch möglich, mehrere Cheats nacheinander einzugeben.

DIFFICULTY	X, X, →, Y, Z
TURBO SPEED	X, X, →, A, Z
SCREEN SIZE	A, C, Y, Y, ↑
DEFAULT	Y, X, ←, A, B
CONFIGURATION	B, X, ↓, A, Y
APPENDIX	X, X, ↓, B, C

Abschließend drückt Ihr Reset und startet ein neues Spiel. Während des Spiels lassen sich nun folgende Cheats per Tastenkombination eingeben:

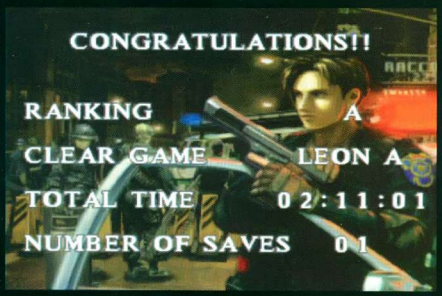
Show Damage	↓ + R + X
Square Frame	↓ + R + Y
Start Ending	↓ + R + Z
Stop Energy Loss	↓ + R + A
Stop Time Clock	↓ + R + B
Unlimited Specials	↓ + R + C

RESIDENT EVIL 2

ALLGEMEINE TIPS UND TRICKS

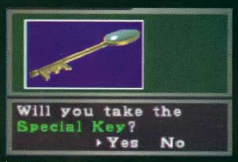
DAS RANKING-SYSTEM

Nach jedem beendeten Szenario erhaltet Ihr als Beurteilung Eurer Leistung ein Ranking, das von A bis E reichen kann. Dieses Ranking ergibt sich aus der benötigten Spielzeit und der Anzahl der Spielstandspeicherungen sowie einigen anderen Faktoren wie beispielsweise der Trefferquote. Für ein A-Ranking müßt Ihr das Spiel auf jeden Fall in weniger als drei Stunden beenden und dürft nicht mehr als dreimal speichern.

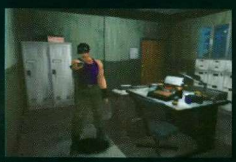


BRAD VICKERS UND DER SPECIAL KEY

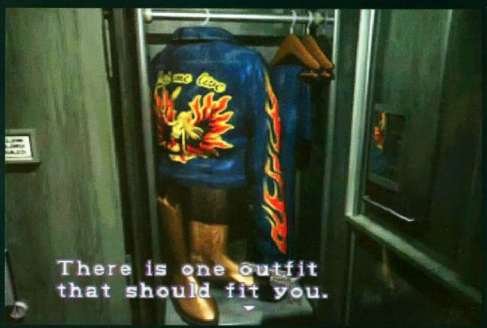
Startet das Spiel auf der normalen Schwierigkeitsstufe und kämpft Euch bis zur Polizeistation durch, ohne ein Item aufzunehmen! Wenn Ihr nun die Treppe vor dem Gebäude herabsteigt, trefft Ihr auf einen besonders hartnäckigen Zombie. Anhand der Tarnhose und seiner orangefarbenen Weste läßt sich dieser als Brad Vickers, der S.T.A.R.S.-Pilot, der Chris und Jill zu ihrem Einsatz in *Resident Evil* geflogen hat, identifizieren. Da Ihr knapp an Munition seid, ist es sinnvoll, vor dem Kampf das Polizeigebäude zu betreten, um zu speichern. Sobald Vickers einmal erschienen ist, dürft Ihr Items einsammeln, ohne daß er wieder verschwindet – also haltet Ausschau nach Munition und Waffen. Mit dieser besseren Ausrüstung läßt sich der Zombie ohne Probleme aus dem Weg räumen und hinterläßt einen Special Key. Mit diesem Schlüssel könnt Ihr im Vorraum der Dunkelkammer, die sich im Erdgeschoß des linken Gebäudeflügels befindet, den Spind öffnen. Leon findet darin zwei neue Kostüme und erwirbt außerdem die Fähigkeit, seine Waffe einhändig abzufeuern. Claire erwartet ein neues Outfit sowie der Colt S.A.A.. Der Colt faßt zwar nur sechs Kugeln, ist aber eine äußerst schnelle Waffe.



Dieser Schlüssel öffnet einen Spind im Polizeigebäude

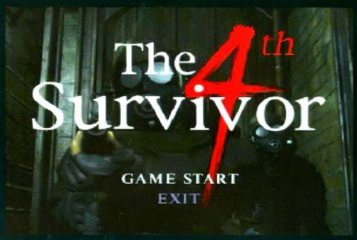


Leon kann im neuen Outfit auch einhändig schießen



MIT HUNK SPIELEN

Um mit Hunk, dem Soldaten in Diensten der Umbrella-Corporation, spielen zu können, müßt Ihr einen beliebigen B-Modus in weniger als drei Stunden erfolgreich beenden. Außerdem dürft Ihr im Kampf gegen den letzten Endgegner den Raketenwerfer nicht benutzen, sondern müßt Euch der Standardwaffen bedienen. Die Anzahl der benötigten Speicherpunkte spielt in diesem Fall keine Rolle. Wenn alles geklappt hat, erhaltet Ihr nach dem Nachspann einen Speicherstand, der als neues Szenario bezeichnet wird.
Eine zweite Möglichkeit Hunk zu erspielen, ist ein S-Ranking zu erhalten. Dieses bekommt Ihr, wenn Ihr ein beliebiges Szenario in weniger als zwei Stunden beendet. Diese Methode wurde aber lediglich anhand der japanischen Version überprüft.
Mit Hunk habt Ihr die Aufgabe, mit dem G-Virus aus dem von unzähligen Zombies, Killerhunden und Spinnen bevölkerten Polizeigebäude zu entkommen. Hierbei könnt Ihr nur eine einzige Route wählen, da alle anderen Türen verschlossen sind. Nach versteckten Extras braucht Ihr gar nicht zu suchen – es gibt keine. Auch die Truhen lassen sich nicht öffnen und sind daher völlig nutzlos.



MIT TOFU SPIELEN

Um mit Tofu spielen zu können, müßt Ihr das Spiel insgesamt sechsmal und jedes Szenario mindestens einmal beenden. Ihr müßt stets den neu erhaltenen Speicherstand für die Weiterführung des Spiels benutzen. In einem der Durchläufe muß es Euch zudem gelungen sein, Hunk zu erspielen.

Eine schwierige Aufgabe: Tofu muß den G-Virus sicherstellen

EXTRA-WAFFEN

Für erfolgreiche Zombie-Jäger hält *Resident Evil 2* nicht nur zwei neue Szenarien, sondern auch einige Extra-Waffen als Belohnung bereit. Beendet Ihr ein A-Szenario mit einem A-Ranking in weniger als zweieinhalb Stunden, erhaltet Ihr einen Raketenwerfer mit unendlich Munition. Gelingt Euch dies in einem B-Szenario, gelangt Ihr zusätzlich in den Besitz der Maschinenpistole und der Gatling Gun mit unbegrenzter Munition. Die Waffen findet Ihr, nachdem Ihr mit dem erhaltenen Speicherstand ein neues Spiel beginnt, in einer der Truhen.

Der Einsatz der erspielten Extra-Waffen mit unbegrenzter Munition hat direkten Einfluß auf das Ranking und eine ‚Degradierung' zur Folge

MEMORY-CARD-ZAPPING

Durch dieses Feature haben bestimmte Aktionen im A-Modus des einen Charakters Auswirkungen auf den B-Modus des anderen. Wer beispielsweise mit Leon die Maschinenpistole oder den Rucksack im Keller des Polizeigebäudes an sich nimmt, kann diese in Claires B-Modus nicht mehr finden. Wer beides gleich im ersten Durchgang mitnimmt, wird es später somit um einiges schwieriger haben. Es gibt aber noch weitere Stellen im Spiel, an denen sich das Memory-Card-Zapping auswirkt. Wer beispielsweise mit dem Kabel einen Sicherungskasten in einem der beiden Korridore im Polizeigebäude überbrückt und so die Rolläden an den Fenstern herabläßt, braucht sich im B-Szenario nicht mehr vor den schnappenden Händen der Zombies zu fürchten. Auch das Krokodil in der Kanalisation ist im B-Modus nicht mehr zu finden, nachdem es nach der in Leons Komplettlösung beschriebenen Vorgehensweise (Punkt 33) aus dem Weg geräumt worden ist. Ein weiteres Beispiel gefällig? Der letzte verschlossene Raum im Labor läßt sich nur mit zwei Fingerabdrücken öffnen. Es ist also nötig, daß Ihr jeweils im A- und B-Modus Euren Fingerabdruck am Computer einlesen laßt, der im Raum mit der riesigen Motte steht.

Mit einem Kabel kann der Sicherungskasten überbrückt werden

In diesen Raum gelangt Ihr nur mit zwei Fingerabdrücken

LEON

BEACHTET, DASS DIE KOMPLETTLÖSUNG DEN KÜRZESTEN WEG DURCH DAS SPIEL AUFZEIGT UND KEINE HINWEISE AUF VERSTECKTE MUNITION UND HEILUNGSMITTEL GIBT – DIE MÜSST IHR SELBER FINDEN. FOLGT IHR DEM AUFGEZEIGTEN WEG, IST ES EUCH MÖGLICH, ZEIT ZU SPAREN UND EIN HOHES RANKING ZU ERHALTEN.

SZENARIO A

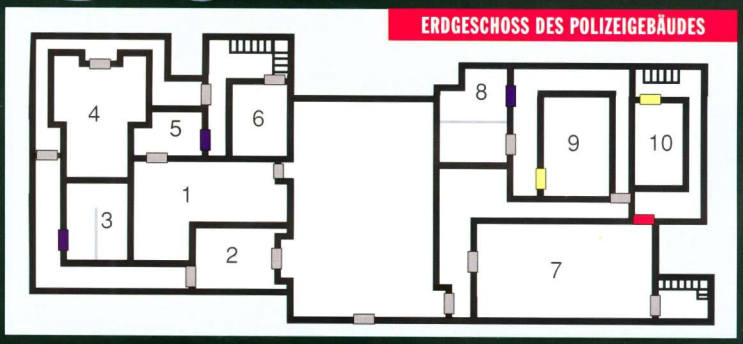
4) Tretet nun durch die erste Tür auf der linken Seite (Raum 2)! Dort findet Ihr ein Memo mit einer Safe-Kombination und eine Truhe. Trennt Euch an dieser Stelle vom Messer!
5) Geht den Flur entlang und begebt Euch ins Hinterzimmer des Versammlungsraums (Raum 4)!

Zückt das Feuerzeug und macht ein Feuer im Kamin, woraufhin Euch ein roter Edelstein entgegenfällt!
6) Begebt Euch in den ersten Stock und verschiebt die beiden Statuen so, daß sie auf den markierten Feldern mit dem Rücken zur Wand stehen! Daraufhin erhaltet Ihr einen zweiten roten Edelstein.
7) Hinter der nächsten Tür liegt das S.T.A.R.S.-Büro (Raum 11). Unter dem Tagebuch von Chris Redfield findet Ihr die Einhorn-Medaille.

8) Geht zurück in die Eingangshalle und setzt die Einhorn-Medaille in den Brunnen ein. Ihr erhaltet daraufhin den Pik-Schlüssel.

9) Betretet den Westflügel durch die erste linke Tür und öffnet mit dem Pik-Schlüssel die erste verschlossene Tür (Raum 3) im Flur. Schiebt die Trittleiter an das Regal und nehmt die Kurbel an Euch!

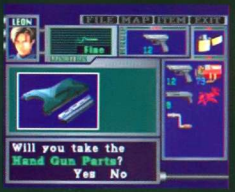
verschiebt die Regale entsprechend (die beiden linken Regale jeweils einmal nach rechts)! Daraufhin öffnet sich eine Klappe und Ihr findet einen Stecker in Form der Schachfigur eines Läufers.
11) Verlaßt die Bibliothek durch die östliche Tür, woraufhin Ihr Euch im ersten Stock der Eingangshalle auf einer Empore befindet! Lauft bis in den Ostflügel und laßt auf dem Weg die Rettungsleiter herab!



1) Nehmt dem Waffenhändler die Shotgun ab, nachdem er von den Zombies attackiert wurde!
2) Im Polizeigebäude betretet Ihr die zweite Tür links (Raum 1) und erhaltet eine Key Card.
3) Benutzt die Key Card am Computer-Terminal in der Eingangshalle!

10) Im ersten Stockwerk läßt sich nun die verriegelte Tür hinter dem S.T.A.R.S.-Büro öffnen. Begebt Euch in die Bibliothek (Raum 12), geht die Treppe rauf und die Balustrade entlangt, bis Ihr durch den Boden brecht! Schaut Euch die Bronzeplatte an der Wand an und

12) Im Wartezimmer (Raum 13) im ersten Stock des Ostflügels findet Ihr einen kleinen Schlüssel. Mit diesem könnt Ihr die Schublade des Tisches, der vor der Bibliothek steht, öffnen und so in den Besitz eines Umbausatzes für Eure Heckler & Koch gelangen.



13) Wählt hinter dem Wartezimmer (Raum N) die rechte Tür und geht den langen Flur ganz zu Ende, bis Ihr nach draußen zur Absturzstelle des Hubschraubers gelangt. Steigt

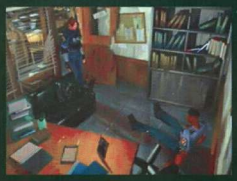
DIE LEGENDE ZUM SPIEL | HERZ-SCHLÜSSEL | PIK-SCHLÜSSEL

die Treppe herab und begebt Euch in den Schuppen, wo Ihr eine Ventilkurbel findet!

14) Lauft nun zurück zum Hubschrauber (Raum 17) und öffnet mit der eben gefundenen Kurbel das Ventil des Wassertanks, wodurch das Feuer gelöscht wird!

15) Geht wieder ins Haus und betretet den Raum gegenüber der Stelle, an der der Hubschrauber die Wand durchbrochen hat (Raum 14)! Setzt die beiden roten Edelsteine in die zwei kleinen Statuen ein und Ihr erhaltet den Stecker in Form eines Königs. In diesem Raum findet Ihr außerdem den Karo-Schlüssel.

16) Begebt Euch wiederum in das Erdgeschoß (am besten über die Feuerleiter in der Eingangshalle) und betretet den Westflügel durch die erste linke Tür. Noch vor der Treppe findet Ihr einen weiteren bisher verschlossenen Raum (Raum 5), ein Archiv voller Zombies. Verlaßt das Archiv durch die zweite Tür und Ihr trefft auf den Polizisten, der Euch die Key Card gegeben hat. In dem kleinen, abgetrennten Büro findet Ihr den Herz-Schlüssel.



17) Geht wieder in die Eingangshalle und betretet den Ostflügel des Polizeigebäudes! Fast am Ende des langen Ganges gelangt Ihr in ein durch einen Spiegel getrenntes Vernehmungszimmer (Raum 8). Im rechten Raum ist ein Kabel (kann mit den Sicherungskästen in zwei Korridoren benutzt werden) und der Turm-Stecker zu finden, im linken ein weiterer kleiner Schlüssel.

18) Geht den Gang zurück und begebt Euch in das Großraumbüro (Raum 7)! Im abgetrennten Büro steht ein Safe, der sich mit der Kombination „2236" öffnen läßt. In ihm befinden sich Munition und eine Karte des Polizeigebäudes.

19) Wählt hinter dem Großraumbüro die linke Tür und geht in den Keller! Im Maschinenraum (Raum 18) könnt Ihr die Energieversorgung mit der Schalterstellung „oben, unten, oben, unten, oben" wiederherstellen.

20) Begebt Euch nun zum Parkdeck (Raum 21) und helft Ada, den Transporter wegzuschieben!

21) Hinter der Tür trefft Ihr im Zellentrakt (Raum 22) auf Ben. Nehmt die Eisenstange an Euch und begebt Euch durch das Einsteigloch in die Kanalisation!

22) Nachdem Ihr den großen Raum (Raum 23) mit dem schachbrettartigen Sicherungskasten an der Wand betreten und wieder verlassen habt, erscheint Ada und Ihr dürft sie steuern.

23) Geht mit Ada in den Raum (Raum 24) mit den Kisten und verschiebt diese so, daß sie in einer Reihe an der Wand stehen! Laßt nun Wasser in das Bassin und lauft über die Kisten auf die andere Seite des Raumes! Dort findet Ihr den Kreuz-Schlüssel. Begebt Euch wieder zum Ausgangspunkt, woraufhin Ada den Schlüssel zu Leon wirft!

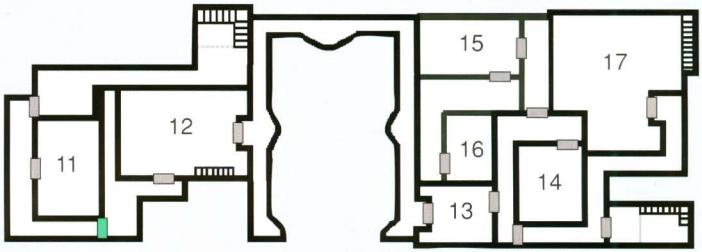
24) Leon kann nun mit dem Schlüssel den Keller wieder verlassen. Im Wachraum (Raum 10), der sich direkt hinter der Kellertreppe befindet, liegt die Magnum.

25) Durchquert das Großraumbüro und begebt Euch in den Presseraum (Raum 9) am Ende des langen Ganges. Dort müßt Ihr im Kamin Feuer machen und die drei Fackeln in der Reihenfolge Mitte, rechts, links anzünden. Daraufhin fällt ein Zahnrad aus einem Bild.

26) Begebt Euch in den zweiten Stock des Westflügels (über die Feuerleiter und durch die Bibliothek) in den Raum mit dem Uhrwerk! Laßt mit der Kurbel die Treppe herab und setzt oben das Zahnrad in den Mechanismus ein! Nachdem Ihr den Schalter betätigt habt, öffnet sich eine Klappe und Ihr findet den Stecker in Form eines Springers (Pferdes).

27) Rutscht durch den nun offenen Schacht und schaut nach Ben im Zellentrakt (Raum 22)!

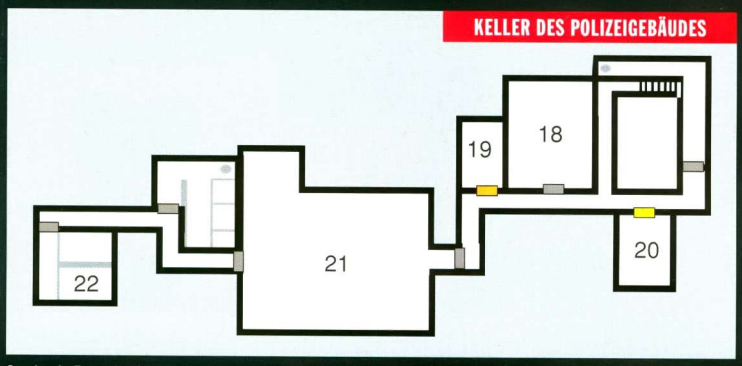
ERSTES STOCKWERK DES POLIZEIGEBÄUDES



KREUZ-SCHLÜSSEL

KARO-SCHLÜSSEL

KELLER DES POLIZEIGEBÄUDES



28) Im Autopsieraum (Raum 20) findet Ihr eine Key Card, mit der sich das Waffenlager (Raum 19) öffnen läßt. Dort sind in einem Spind die Maschinenpistole und der Rucksack verwahrt. Wenn Ihr diese mitnehmt, könnt Ihr sie in Claires B-Szenario nicht mehr finden.
29) Geht nun wieder in den Raum mit dem Sicherungskasten (Raum 23)! Setzt nach dem Kampf die vier

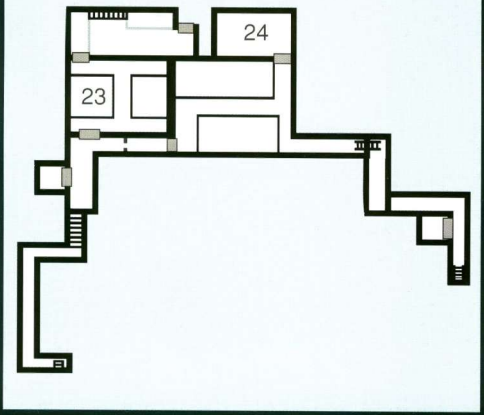
Stecker in Form der Schachfiguren ein und geht durch die Tür!
30) Nachdem Leon angeschossen wurde, müßt Ihr mit Ada die flüchtende Wissenschaftlerin verfolgen.

Nach der von selbst ablaufenden Sequenz müßt Ihr nur noch die Treppe hinabsteigen.
31) Nun steuert Ihr wieder Leon und geht mit ihm den Gang hinunter. Wendet Euch zuerst nach Süden und untersucht die toten Soldaten (Raum 25), bei denen Ihr eine Wolf-Medaille findet!

32) Kehrt um und rennt an den Spinnen vorbei, bis Ihr an einen Abgrund kommt (Raum 27)! Benutzt an dieser Stelle die Kurbel, so daß ein Steg erscheint! Nachdem Ihr den Steg überschritten habt, müßt Ihr auf der anderen Seite die Kurbel noch einmal benutzen.
33) Sobald Ihr vom Krokodil attackiert werdet, solltet Ihr bis zu der Stelle zurücklaufen, an der der Feuerlöscher hängt und den Knopf drücken. Wenn das Krokodil in den

Löscher beißt, könnt Ihr es mit einem einzigen Gewehrschuß töten.
34) Laßt Euch von Ada verbinden und geht mit ihr zur Leiche, die vor dem Kontrollpult liegt (Raum 28)! Dort findet Ihr die Adler-Medaille.
35) Setzt die Wolf- und die Adler-Medaille in die Apparatur am Wasserfall (Raum 26) ein, woraufhin dieser verschwindet!

KLÄRANLAGE



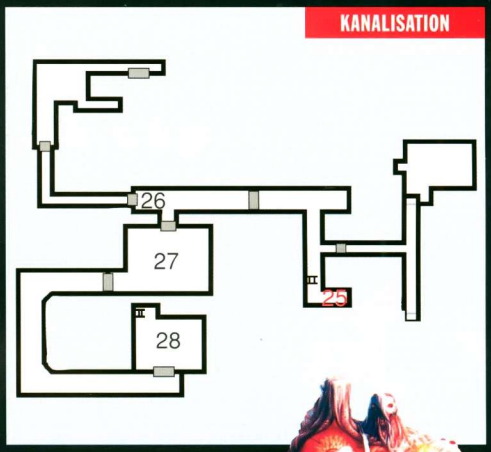
36) Begebt Euch zur U-Bahn, aktiviert am Terminal rechts die Energieversorgung und besteigt den Waggon!

DIE LEGENDE ZUM SPIEL | KREUZ-SCHLÜSSEL | KEY-CARD

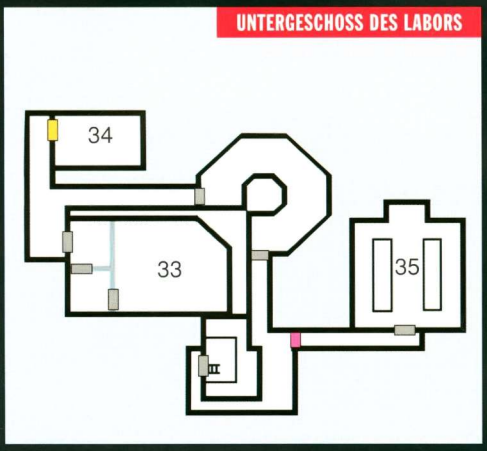
37) Wählt nach der Fahrt zuerst den linken Gang, wo Ihr den Umbausatz für das Gewehr findet!
38) Geht nun zum Eisenbahnwaggon auf der Drehscheibe. Im Inneren findet Ihr einen Schlüssel, mit dem sich die Energieversorgung aktivieren läßt. Fahrt nun mit dem Waggon nach unten!

41) Geht zurück zur Abzweigung und setzt die Sicherung in die Apparatur in der Mitte des Raumes (Raum 29) ein!
42) Wählt nun die dritte Abzweigung und wendet Euch an der Kreuzung nach rechts! Im Raum (Raum 31) am Ende des Ganges findet Ihr im Schrank den Flammenwerfer.

KANALISATION



UNTERGESCHOSS DES LABORS



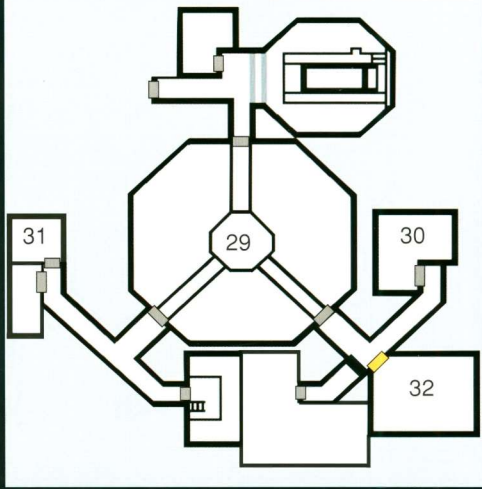
39) Nach dem Angriff des Tyrants müßt Ihr den Waggon verlassen und auf der Plattform gegen ihn kämpfen.

40) Nachdem Ihr Ada in Sicherheit gebracht habt, müßt Ihr durch die linke Tür gehen und an der Abzweigung den linken Weg wählen. Geht weiter, bis Ihr vor einer eingefrorenen Tür steht! In diesem Raum (Raum 30) findet Ihr eine Sicherungskapsel, die Ihr in den Super Conductor stecken müßt. Ihr erhaltet daraufhin eine Hauptsicherung.

Die Pflanze könnt Ihr mit dem Feuerzeug anzünden und dann durch den Schacht in den Nebenraum klettern.
43) Geht nun den Gang zurück, öffnet die verschlossene Tür und klettert die Leiter runter! Kämpft Euch bis zum Labor (Raum 33) durch, wo Ihr die Key Card findet.
44) Stellt Euch nun der riesigen Motte (Raum 34)! Bevor Ihr an den Computer-Terminal neben dem Insekt gelangt, müßt Ihr die Larven aus dem Weg räumen. Logt Euch

nun mit dem Paßwort „GUEST" in das System ein.
45) Nun könnt Ihr wieder in die obere Etage zurückkehren und den Bereich mit dem Tieftemperatur-Raum aufsuchen. In dem mit der Key Card erreichbaren Raum (Raum 32) findet Ihr eine MO-Disk.
46) Mit der MO-Disk gelangt Ihr in der unteren Etage, kurz vor dem Labor zum Kampf mit dem letzten Endgegner (Raum 35).

OBERGESCHOSS DES LABORS



CLAIRE

DA SICH DIE SZENARIEN VON LEON UND CLAIRE STARK ÄHNELN, SOLLTET IHR AUCH, WENN IHR CLAIRES ABENTEUER SPIELT, LEONS LÖSUNG ZUR HAND NEHMEN. DIE ROT GEKENNZEICHNETEN PUNKTE, IN DENEN SICH DIE BEIDEN SZENARIEN UNTERSCHEIDEN, SIND AN DIESER STELLE AUFGELISTET.

SZENARIO A

1) Nehmt dem Waffenhändler die Armbrust ab, nachdem er von den Zombies angegriffen wurde!

5) Das Feuerzeug findet Claire erst später. Ihr kommt an den Edelstein also noch nicht heran.
7) In einem Schrank im S.T.A.R.S.-Büro ist der Granatenwerfer verwahrt.
10) Hinter der Bronzeplatte in der Bibliothek findet Ihr keine Schachfigur, sondern einen Stein mit dem Abbild einer Schlange.
12) Im Wartezimmer im ersten Stock des Ostflügels findet Ihr das

Feuerzeug, mit dem Claire an den zweiten roten Edelstein (siehe Punkt 5) gelangt.
15) In dem Raum mit den Statuen erhaltet Ihr einen Teil des Jaguar-Steines, nachdem Ihr die zwei Edelsteine eingesetzt habt.
16) In dem Archiv voller Zombies findet Claire Plastiksprengstoff in einem der Schränke. Der dazugehörige Zünder ist im nächsten Raum, im abgetrennten Büro positioniert.

17) Im rechten Vernehmungsraum findet Claire den Adler-Stein.
18) Begebt Euch zu der Stelle, an der der Hubschrauber die Wand

durchbrochen hat und sprengt den Weg frei! Dafür müßt Ihr den Zünder mit dem Plastiksprengstoff verbinden.
19) Nach dem netten Plausch mit

dem Polizeichef (Raum 15) solltet Ihr sein Büro durch die zweite Tür verlassen und am Ende des Flurs den schlecht beleuchteten Raum (16) aufsuchen. Schaltet das Licht an und unterhaltet Euch mit Sherry!
20) Kehrt in das Büro zurück und nehmt den Herz-Schlüssel, der auf dem Schreibtisch liegt, an Euch!
21) Ihr könnt nun die verschlossene Tür hinter dem Großraumbüro im Erdgeschpß des Ostflügels öffnen und den Keller betreten.
22) Wählt an der Abzweigung den linken Weg, und geht den Gang entlang, bis Ihr an ein Einstiegsloch gelangt! Steigt hinab und begebt Euch zur Baustelle, vor der sich eine Art Rampe befindet.
23) Sherry hat die gleichen Aufgaben wie Ada in Leons Szenario zu erfüllen.

24) Im Wachraum findet Claire Säuregranaten.
26) Den zweiten Teil des Jaguar-Steines findet Ihr im Uhrturm, nachdem Ihr das Zahnrad eingesetzt und den Schalter gedrückt habt.
27) Kombiniert die beiden Teile des Jaguar-Steines und begebt Euch wieder in das Büro des Polizeichefs! Dort müßt Ihr hinter dem Schreibtisch die drei Steine in die Wand einsetzen, woraufhin sich ein Durchgang öffnet.
28) Nach dem Kampf mit dem Mutanten steuert Ihr wiederum Sherry. Klettert mit ihr die Leiter hinab und krabbelt in dem Raum mit dem einem Zombie durch das Lüftungsgitter! Vor dem Schrotthaufen findet Ihr die Wolf-Medaille, die Ihr zu Claire bringen müßt.
29) Verlaßt mit Claire nun den Kon-

trollraum mit dem Fahrstuhl und begebt Euch in die Kanalisation.
30) Folgt den Anweisungen 32, 33 und 35 bis 45 von Leons Komplettlösung! Anstatt eines Umbausatzes für das Gewehr (Punkt 37) findet Claire die Spark Gun. Der Flammenwerfer von Punkt 43 ist durch Armbrustbolzen ersetzt worden.
31) Im VAM-Raum (Raum 32), in dem die MO-Disk versteckt ist, findet Ihr auch eine Ampulle. Betätigt den roten Schalter an der Wand und steckt die Ampulle in die VAM-Maschine, die das Gefäß daraufhin mit der Vorstufe eines Impfstoffes füllt.
32) Begebt Euch nun wieder in Dr. Birkins Labor (Raum 33) im unteren Geschoß! In einer Ecke steht eine blaue Apparatur, in die Ihr den Impfstoff geben müßt!
33) Schnappt Euch das fertige Heilmittel und begebt Euch zu der durch die MO-Disk gesicherte Tür, hinter der der Endgegner auf Euch wartet (Raum 35).

FULL HOUSE!

Die ganze Welt der Videospiele

Viermal am Kiosk und natürlich im Internet: www.x-plain.de

Nintendo64, Sony PlayStation und Sega Saturn: Alle aktuellen Informationen zu den Next-Generation-Konsolen gibt es monatlich vom X-plain Verlag. News, Previews, Tests, Tips und Tricks sind natürlich fester Bestandteil unserer Verlagsobjekte. Ob am Kiosk oder im Internet, wir zeigen die Trends von morgen – unabhängig, kompetent und verständlich.

spiele, wollt ihr ewig leben? II. Teil

Retro ist zur Zeit im Trend bei allen Internetsurfern. Vor allem die Generation, die mit *Defender* und *Phoenix* aufgewachsen ist, kann sich dem Charme der alten Spiele nur schwer entziehen. Im zweiten Teil dieser Reportage geht es um die Highlights der späten 80er Jahre, wir hinterfragen die Rechtslage der Emulatoren und blicken tiefer in die Technik der Emu-Software.

Als 1997 die Emulation von fast allen frühen *Scramble-*, *Donkey Kong-* und *Pac-Man*-Varianten in voller Blüte stand, führte Sega auf dem Saturn mit den ersten *Aega Ages*-Titeln vor, daß die zweite Hälfte der 80er Jahre auch nicht zu verachten sei und die aktuelle Hardware durchaus kitzeln könnte: Puristen waren endlich in der Lage, authentische Varianten von *Space Harrier, Out Run, Afterburner* und seit neuestem auch von *Powerdrift* zu genießen.

Daß diese Pseudo-3D-Zoom-Monster schon damals extreme Leistungen brachten, zeigte auf der PC-Seite Thierry Lescots System-16-Emulator: Ursprünglich als *Shinobi*-Emu gestartet, merkte Thierry schon bald, daß fast alle Sega-Automaten der späten 80er auf mehr oder weniger derselben Hardware basieren. Gesagt, getan, und heute emuliert System 16 von *Shinobi* über *Alien Syndrome* bis hin zu *Space Harrier, Super Hang-On* und *Out Run* fast alles, was das Sega-Herz begehrt.

Größter Haken: Die Anforderungen an die PC-Hardware sind dank mehrerer zu emulierender 68000er CPUs und der leistungsfähigen 2D-Sprite-Zoom-Hardware immens. Selbst auf einem Pentium 2 mit 300 MHz ist hier und da ein Ruckler zu spüren. Nicht ganz unschuldig daran ist auch der aufwendige FM-Sound der Sega-Spiele, der viel Power verbraucht. Insgesamt wächst sich der anfangs bei den meisten Emus vernachlässigte Sound mit zunehmender Perfektion zum Problem aus: Monate verbrachte M.A.M.E.-Meister Nicola Salmoria damit, der Sound-Hardware der Nintendo-Klassiker *Donkey Kong* und Co. und Konamis *Gyruss* auf die Schliche zu kommen. Resultat im Falle von *Gyruss* ist zwar der beste Sound der frühen 80er, jedoch eine Performance-Einbuße von mehr als der Hälfte.

In die Reihe der etwas hungrigen Emus fügen sich denn auch zwei der beeindruckendsten und populärsten Vertreter der Gattung Emu: Callus und RAGE. Callus ist ein Capcom-System-1-Emu, der perfekt alle Capcom-Spiele

Ende der 80er, Anfang der 90er Jahre lieferten sich die Hersteller wahre Sprite-Schlachten. Der Ehrgeiz bestand darin, möglichst viele Sprites möglichst flüssig über den Bildschirm zu bewegen

***Star Wars* (Atari, 1981)**

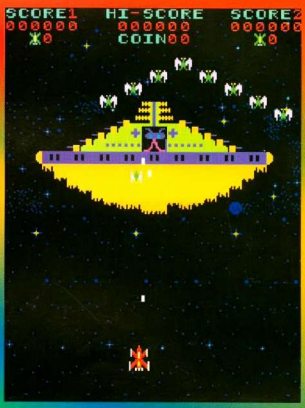
***Space Harrier* (Sega, 1989)**

Image Fight (Irem, 1989)

Defender oder auch *Stargate* (Williams, 1981)

zwischen *Ghouls 'n Ghosts, Final Fight* und *Street Fighter 2 Turbo* zum Laufen bringt. Für Action-Fans und Shoot-'em-Up-Gourmets bietet RAGE exzellente Kost: Ursprünglich als Capcom- und SNK-Emu gestartet, stießen die beiden schwedischen Autoren bald auf die Schatztruhe der IREM-Spiele. Begannen sie noch bescheiden mit dem brillantesten Shoot 'em Up aller Zeiten, *R-Type*, versteht sich RAGE in der aktuellen Version mit *Ninja Spirit, Image Fight, Gunforce* und vielen anderen Klassikern der Action-besessenen Japaner. Sollte auch PlayStation-Fanatikern nach einer Prise Irem sein, sei übrigens die *R-Type*-Kollektion *R-Types* zu empfehlen, die akkurate Kopien der beiden bahnbrechenden Spiele enthält.

Auch gerade auf der PSX und dem PC erschienen ist die langerwartete *Atari Collection 2* von Digital Eclipse. Im Gegensatz zu den Ur-Oldies der ersten Sammlung bekommt man mit *Paperboy, Gauntlet, Roadblasters, Crystal Castles, Marble Madness* und *Millipede* ein etwas durchwachsenes Sortiment geboten. Kaum stillstehen kann natürlich auch die Entwicklung von M.A.M.E., und in der demnächst erscheinenden 0.31 Version werden neben den immer perfekteren Varianten der bisher unterstützten 300 Spiele mehr als 100 neue dazukommen. Erfreulicherweise haben sich Nicola und sein Team neben der Blütezeit Taitos in den späten 80ern (*Arkanoid, Rainbow Islands*) auch echter Frühwerke von Atari und Co. angenommen. Puristen und Nostalgiker erinnern sich vielleicht noch an die ersten Versuche am *Night Driver, Super Breakout* und Basketball-Automaten in den 70er Jahren. Eine kleine Untergruppe des M.A.M.E.-Teams versucht zur Zeit auch Informationen über die ganz frühen, noch ohne Programm und pur Hardware-verdrahteten Klassiker *Pong, Quadrapong* und *Tank* zu bekommen.



Phoenix (Atari, 1980)

Einen großen Schatten wirft in der zuneh-

Technik: Emulatoren unter der Haube – Die Tricks der 32-Bit-Welt

Bringen aktuelle PCs schon gewaltige Geschwindigkeiten auf die Waage, sehen die ehemals gigantisch neuen Konsolen PlayStation und Saturn eher alt aus: Zwar sind die Grafik-Fähigkeiten der beiden bis heute überragend, leider macht aber die CPU, das Herz der Emulation, schon bei einfacheren Spielen schlapp. Als erste Firma fand Namco in ihren Archiven den Stein der Weisen zur Lösung dieses Problems. Penibel wie die Japaner sind, wurde hartnäckig selbst urältester Quell-Code der Automaten-Macher aufgehoben. Dieses Original-Codes nahmen sich die *Museums*-Macher an und paßten ihn in seinen Befehlen der neuen CPU an - achteten dabei aber pingelig auf gleichbleibendes Timing aller Elemente (Schließlich soll *Pac-Man* nicht im Turbo-Rausch durch die Labyrinthe huschen und die Raumschiff-Horden der frühen Shooter nicht im Warp-Speed angreifen). Diesen so auf die PlayStation transportierten Oldie-Programmen wurde dann auch noch clever die alte Grafik-Hardware vorgegaukelt und schließlich der Sound durch digitale Samples vom Automaten simuliert ... und schon hat man eine Quasi-Emulation des alten Spiels. Eher zutreffend ist wohl der Begriff Simulation, da aber der alte Code mitsamt aller Macken vorhanden ist, spricht man auch bei *Namcos Museum, Segas Ages*, den *Williams/Midway/Atari Collections* und vielen anderen 32-Bit-Oldies von Emulationen.

Mario Bros. 2 (Nintendo, 1983)

Gyruss (Konami, 1983)

Missile Command (Atari, 1980)

Silkworm (Tecmo, 1982)

mend konkurrenzbewußten Emu-Szene jetzt schon die Ankündigung von „Retrocade" als echtem M.A.M.E.-Mitbewerber voraus. Mitstreiter im Retrocade-Team sind einige bisherige Emu-Einzelkämpfer, die vom nicht immer demokratischen M.A.M.E.-Geist zum Gegenprojekt getrieben wurden. Eine der Stärken der Neulinge soll auf PCs die sehr viel höhere Geschwindigkeit sein. Schließlich ist auch Capcom auf den Emu gekommen und präsentierte jüngst die ersten zwei Sampler CDs auf PSX und Saturn: *Capcom Generations 1* vereint *1942, 1943* und *1943Kai* auf einer Scheibe, und die Nummer 2 bietet *Ghost'n Gobblins, Ghouls'n Ghosts* und *Super Ghouls'n Ghosts*. Weitere Teile stehen natürlich an ...

Das kann doch nicht Rechtens sein – Emus unter den Augen des Gesetzes

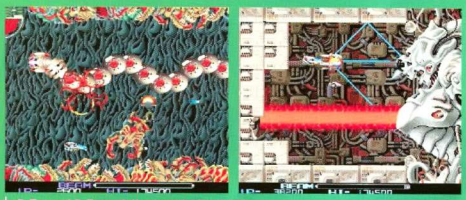
So unglaublich das auch klingen mag, aber bisher gab es im Emu-Reich noch keinen ernstzunehmenden Ärger. Angesichts der ersten Abmahnungen von Nintendo, die nichtsahnenden Internet-Emu-Junkies auf den Tisch flatterten, fragen sich jetzt doch mehr und mehr Leute, inwieweit die Emulation Gesetze bricht. Relativ einfach beantworten diese Frage die Autoren der Emus: Da nie die nötigen ROM-Files mit dem Programm, der Grafik und den Sounds des Automaten mit dem Emulator an sich geliefert werden, ist der Emu-Autor auf jeden Fall aus dem Schneider - doch halt: Was dort emuliert/simuliert wird, ist nicht selten patentierte Hardware, deren innerste Abläufe von Firmen wie Nintendo und Co. genau dokumentiert und bei den entsprechenden staatlichen Stellen eingereicht wurden. Genau diese Codes der Hardware simulieren nun die Emus und de facto müßte zumindest in einigen Fällen eine Patentrechtsverletzung vorliegen.

Klipp und klar festmachen kann man die Unrechtmäßigkeit des Handelns eines Großteils der Emu-Süchtigen natürlich anhand der sich rasend verbreitenden, raubkopierten ROMs der Automaten: Die auf vielen Internet-Seiten verfügbaren Dateien enthalten aus den Original-Chips ausgelesene Programm-, Grafik- und Sound-Daten, die der emulierten Hardware zugeführt werden müssen, damit das entsprechende Spiel startet. Die eigentlichen Spieldaten in den ROMs sind natürlich immer und zu allen Zeiten durch die individuellen Copyrights der Spiele (meist im Titelbild explizit vermerkt) gesichert. Theoretisch dürften also nur Eigentümer der Original-Automaten oder zumindest aktueller offizieller Emulationen wie der *Namco-Museums*-Teile in den Besitz der ROM-Daten gelangen. Doch wo kein Kläger ist, ist auch kein Angeklagter, und da viele Firmen an ihren Frühwerken entweder nicht mehr interessiert sind, vom Markt verschwunden sind oder die Emu-Szene ganz einfach belustigt betrachten, wimmelt eine gigantische Ansammlung von illegalen Daten durch das Internet und wird gänzlich ohne Unrechtsbewußtsein von Tausenden benutzt.

Der schlafende Hund der Industrie ist inzwischen mit Nintendo erstmals erwacht, macht aber neben den angesprochenen Mahnschreiben an Emu-Homepage-Besitzer noch nicht richig Ernst. Zu der Verwirrung trägt auch bei, daß Big N angeblich nicht wegen der Emulation ihrer alten Automaten besorgt ist, sondern die ebenfalls verfügbaren NES-, SNES- und (herzlich lächerlichen) N64-Emus mit Schrecken sieht. Da Nintendo mit dem Game Boy das einzige klassische System hat, das heute noch Umsatz macht, sind diese Bedenken verständlich ...

Grundsätzlich ist mit einem massiven Schlag gegen die Emulatoren demnächst zu rechnen, denn neueste Kreationen wie die hier beschriebenen Callus und Rage sind zeitlich einfach zu nahe an den aktuellen, noch für Umsatz sorgenden Titeln solcher Giganten wie Capcom und Co.. Ob es bei dem zu erwartenden Erdrutsch auch den idealistischen Autoren der Emu-Werke an den Kragen geht/gehen kann, bleibt aber weiter abzuwarten.

Spiele-Highlights aus den aktuellen Versionen von RAGE, System 16, Callus und R-Types:



R-Type / R-Type 2 **(Irem, 1987, 1988)**

Die ewige Revolution unter den Ballerspielen. Seit Irems göttlicher Erleuchtung 1987 hat sich in der Welt der digitalen Ballermänner nie wieder irgendetwas Innovatives getan: Trotz 3D-Schnickschnack ist für Trigger-Wütige seit elf Jahren Ideenstillstand.

Gunforce **(Irem,1992)**

Die exquisiten Grafikorgien von Irem bekamen mit *Gunforce* ein echtes Highlight. Die schießsüchtigen Japaner liebten diesen Automaten abgöttisch. In Europa blieb das Spiel ein Geheimtip. Die revolutionär anmutende Sprite-Schlacht blieb bei allen Spielern lange in Erinnerung.

Shadow Dancer **(Sega, 1989)**

Der Arcade-Nachfolger des brillanten *Shinobi* von Sega kommt zwar nicht ganz an *Revenge of Shinobi* auf dem Mega Drive heran, bietet dafür aber in kürzerer Zeit sehr viel mehr Action – und mit dem treuen Ninja-Hund ein extrem innovatives Spiel-Element.

Super Hang On **(Sega, 1993)**

Kaum einem Rennspiel der zweiten Generation war so ein Erfolg vergönnt wie Segas *Hang On* und dem Nachfolger *Super Hang On*. Mit extremer Schräglage durch Hochgeschwindigkeitskurven zu rauschen, brachte Sega eine überraschend lange Laufzeit für einen Automaten.

Blademaster **(Irem, 1991)**

Das Hack and Slay von Irem wurde für viele Spieler zum Synonym für die Grafikpracht der angebrochenen 90er. Umfangreiche Charakteranimationen und jede Menge Spezialattacken überzeugten selbst eingefleischte Polygon-Fans von den Fähigkeiten der Sprite-Technik.

Undercover Cops **(Irem, 1992)**

Ähnlich wie bei *Gunforce* setzte Irem auch bei *Undercover Cops* auf jede Menge Action. Das Semi-3D-Prügelspiel konnte vor allem durch die liebevoll in Szene gesetzten Hintergründe und das abwechslungsreiche Leveldesign begeistern.

Out Run **(Sega, 1986)**

Yu Suzuki setzte sich schon 1986 mit einem der frühen Sega-Pseudo-3D-Automaten ein Denkmal. Ob wegen der verführerisch lockenden Blondine im Ferrari oder der erstaunlich guten Spielbarkeit, *Out Run* ist eines der wenigen zeitlos fantastischen Rennspiele. Es brachte Millionen Spieler dazu, den Geldeinwurfschlitz der Automaten zu überfordern.

In the Hunt **(Irem, 1993)**

Irems letzter Streich von 1993 (vor der aktuellen Wiederbelebung der Firma) stellt den Höhepunkt der Action-2D-Grafik dar: Nie zuvor hat man derartig viele einzelne, liebevoll gezeichnete Objekte um das eigene Schiff fliegen sehen: Innovativ auch die Thematik ... statt Raumschiffe lenkt man U-Boote in einer gewaltigen Unterwasserschlacht.

neXt Level zum Nachbestellen!

AUSVERKAUFT: 7/96 8/96 3/97 10/97

neXt Level 5/96
Specials: Interviews mit S. Miyamoto u. F1-Entwickler M. Chudley, Neon unter der Lupe
Spiel des Monats: adidas Power Soccer (PSX)
PlayStation: B. A. Toshinden 2, Formel 1, Res. Evil, Ridge Racer Rev., Total NBA '96
Saturn: Panzer Dragoon Zwei
SuperNES: Super Mario RPG
Arcade: Virtua Fighter 3, Street Fighter α 2, Virtual On
Zubehör: Action Replay

neXt Level 6/96
Specials: LucasArts-Report, Interview mit H. Lincoln (Nintendo of America), Capcom-Interview, Messe-Report ECTS, SiliconGraphics (Teil 1)
Spiel des Monats: Panzer Dragoon Zwei (SAT)
PlayStation: Darkstalkers, Resident Evil, Tekken 2, True Pinball
Saturn: King of Fighters '95, Shellshock
Zubehör: PSX-Joypads

neXt Level 9/96
Specials: N64: „Quo Vadis, Nintendo?", Interviews mit H. Lincoln und den NiGHTS-Entwicklern, Acclaim-News
Spiel des Monats: Super Mario 64 (Nintendo64)
N64: PilotWings 64
PlayStation: Formel 1, KoF '95, Sampras Extreme Tennis
Saturn: NiGHTS, The Need for Speed
Arcade: Virtua Fighter 3
Zubehör: Memory Disk Drive

neXt Level 10/96
Specials: Tomb Raider, Final Fantasy VII, Int. mit Tom Kalinske (Sega of America), Classic Videogames (Teil 1)
Spiel des Monats: Fighting Vipers (Saturn)
N64: Interview mit dem Turok-Designer D. Dienstbier
PlayStation: Street Fighter α 2, Tobal No. 1, wipEout 2097
Saturn: Exhumed, VF Kids
Arcade: Virtua Fighter 3
Zubehör: Rennspielzubehör

neXt Level 11/96
Specials: Virtua Fighter 3, Genreüberblick Prügelspiele, Segas AM Annex, Final Fantasy VII, Classic Videogames (Teil 2), Messe-News ECTS
Spiel des Monats: Crash Bandicoot (PlayStation)
PlayStation: Blam! Machinehead, Tunnel B1
Saturn: Street Fighter α 2, Tilt!, World Series Baseball 2
Arcade: Street Fighter EX
Zubehör: Saturn Lightgun

neXt Level 12/96
Specials: Classic Videogames (Teil 3), Kyoko Date
Spiel des Monats: Tomb Raider (PlayStation u. Saturn)
Nintendo64: Wave Race 64
PlayStation: Iron & Blood, Destr. Derby 2, Disruptor, Pandemonium!, NASCAR '96, Soviet Strike, Star Gladiator
Saturn: Daytona USA C. C. E., Virtua Cop 2
Arcade: Aqua Jet, Jet Wave
Zubehör: PSX Analog-Joystick

neXt Level 1/97
Specials: Sony- und Psygnosis-Software-Reportagen, Classic Videogames (Teil 4)
Spiel des Monats: Wayne Gretzky's 3D Hockey (N64)
PlayStation: Command & Conquer, ISS Deluxe, Legacy of Kain, Rebel Assault 2
Saturn: C&C, Samurai Shodown III, Virtual On
Arcade: Cruis'n World
Zubehör: Predator-Lightgun

neXt Level 2/97
Specials: Das Horror-Adventure Resident Evil 2, PSX-Entwicklungssystem Yaroze, Classic Videogames (Teil 5)
Spiel des Monats: Mario Kart 64 (Nintendo64)
N64: Cruis'n USA, Star Wars: Shadows of the Empire
PlayStation: Rage Racer, NBA in the Zone 2, Cool Boarders
Saturn: Bug! Too, Sonic 3D - Blast, Tempest 2000
Zubehör: Headphones (PSX)

neXt Level 4/97
Specials: Atari-Story (Teil 2), PSX-Entwicklungssystem Yaroze, 64DD-Reportage, Interview mit Turok-Designer David Dienstbier
Spiel des Monats: Final Fantasy VII (PlayStation)
PlayStation: Lifeforce: Tenka, Micro Machines V3, Mechwarrior 2, Total NBA '97
Saturn: The Lost Vikings II
Zubehör: PSX Game Killer und Game Pad

neXt Level 5/97
Specials: Genreüberblick: 32-Bit-Rollenspiele, Reportage: Core Design - Ninja (PlayStation und Saturn)
Spiel des Monats: Porsche Challenge (PlayStation)
N64: Blast Corps
PlayStation: Little Big Adventure, Sentient, Vandal-Hearts
Saturn: Manx TT Super Bike
Arcade: Virtua Striker 2, House of the Dead, Hang Pilot
Zubehör: Arcade Stick (PSX)

neXt Level 6/97
Specials: Genreüberblick: 32-Bit-Rennspiele, Psygnosis' Software Line-up '97
Spiel des Monats: Intern. Superstar Soccer 64 (N64)
N64: FIFA 64
PlayStation: Bushido Blade, Soul Blade, Wing Com. IV
Saturn: Fighters Megamix, Saturn Bomberman
Arcade: AOU-Messe '97
Zubehör: Infrarot-Pads (SAT), Super Pad 64 plus (N64)

neXt Level 7/97
Specials: Psygnosis' Formel 1 '97 und G-Police, extreme-G von Probe, Tomb Raider 2, Sony Computer Entertainment
Spiel des Monats: V-Rally (PSX)
N64: Mario K. 64, StarFox 64
PlayStation: International Superstar Soccer Pro, Rage Racer, Tobal 2
Saturn: Sky Target
Arcade: Top Skater
Zubehör: Infrarot-Pads (PSX), Game Killer (N64)

neXt Level 8/97
Specials: Messe-News Electronic Entertainment Expo, Report: Duke Nukem 3D (SAT), Emulatoren (Teil 1)
N64: Clayfighter 63 1/3, F-Zero 64, NBA Hang Time
PlayStation: Ace Combat 2, Battle Arena Toshinden 3, Formel 1 '97, Rally Cross, Transport Tycoon, Wild Arms
Saturn: Last Bronx, Res. Evil
Zubehör: 32Meg Memory-Card, Avenger Lightgun (PSX)

neXt Level 9/97
Specials: Turok 2 (N64), Lightgun-Report, Resident Evil DC (PSX), Square-Special
Spiel des Monats: Oddworld - Abe's Oddysee (PlayStation)
N64: Yuke Yuke!! T., Dark Rift
PlayStation: Street Fighter EX plus α, Time Crisis, Warcraft II
Saturn: Discworld II, Res. Evil
Arcade: Lost World (Model 3), Hyper Neo•Geo 64 (SNK)
Zubehör: Sony-Analogpad, 720 Block Mem. Card (PSX)

neXt Level 11/97
Specials: von Breath of Fire III bis Zelda 64, zukünftige Rollenspiele für N64, PSX u. SAT; Interview mit dem Erfinder der PlayStation, Ken Kutaragi; Tomb Raider II; Resident Evil 2
Spiel des Monats: extreme-G (Nintendo64)
N64: GoldenEye 007, MRC
PlayStation: Final Fantasy VII, G-Police, Nightmare Creatures
Saturn: Last Bronx
Arcade: Samurai Spirits 64

neXt Level 12/97
Specials: Lara Croft Centrefold; Einsteiger-Report: Welche Konsole ist die richtige?
Spiel des Monats: Tomb Raider II starring Lara Croft (PSX)
N64: Diddy Kong Racing, Mace, Top Gear Rally
PlayStation: C&C 2: Alarmstufe Rot1, Resident Evil DC
Saturn: Sega Touring Car Championship, Sonic R
Arcade: JAMMA 97: News von der Automaten-Messe

neXt Level 1/98
Specials: Nikki Centrefold (Pandemonium 2); Nintendo Space World '97 - Messe-News; Sound-Reportage
Spiel des Monats: Grand Theft Auto (PlayStation)
N64: Automobili Lamborghini, Madden 64, San Fran. Rush
PlayStation: Cool Boarders 2, FIFA 98, NHL 98, Test Drive 4
Saturn: Dead or Alive
Arcade: Ehrgeiz, Soul Edge 2
Zubehör: Rumble Paks (N64)

neXt Level 2/98
Specials: Rare - Das Erfolgsgeheimnis der Spitzenprogrammierer (Interview und Report), Terry-Pratchett-Interview.
N64: AeroFighters Assault, WCW vs. NWO, Wild Choppers
PlayStation: Bloody Roar, Einhänder, Skullmonkeys, Star Wars: Masters of Teräs Käsi, Z
Saturn: X-Men vs. Street Fighter
Arcade: Scud Race Plus, Rival Schools, Virtual On 2

neXt Level 3/98
Specials: Interview mit Shigeru Miyamoto, Lucky-Luke/Infogrames-Report
Spiel des Monats: Gran Turismo (PlayStation)
N64: 1080° Snowboarding, Yoshi's Story, NHL Breakaway
PlayStation: Air Race, Front Mission Alternative, One
Saturn: Grandia, Winter Heat, Bust-A-Move 3
Arcade: Sega Rally 2
Zubehör: N64-Umbau (RGB)

neXt Level 4/98
Specials: Metal Gear Solid (PSX), Emulatoren (Teil 1), Interview mit Sonic Team
Spiel des Monats: Riven - The Sequel to Myst (PSX)
N64: Fighters Destiny, NBA Pro 98, Robotron 64
PlayStation: Newman Haas Racing, Pitfall 3D, Rascal
Saturn: Burning Rangers
Arcade: Ehrgeiz, Harley Davidson & L.A. Riders, SF EX 2
Zubehör: PS Light Gun (PSX)

Einfach den Coupon ausfüllen und an untenstehende Adresse schicken!

Kombi-Angebot:
Drei XL-Ausgaben für insgesamt nur 10,– DM
○ 9–11/96 DM 10,– + Versandgeb.

○ 5/96 DM 4,90 ○ 2/97 DM 5,90 ○ 11/97 DM 5,90
○ 6/96 DM 4,90 ○ 4/97 DM 5,90 ○ 12/97 DM 5,90
○ 9/96 DM 4,90 ○ 5/97 DM 5,90 ○ 1/98 DM 5,90
○ 10/96 DM 4,90 ○ 6/97 DM 5,90 ○ 2/98 DM 5,90
○ 11/96 DM 4,90 ○ 7/97 DM 5,90 ○ 3/98 DM 5,90
○ 12/96 DM 4,90 ○ 8/97 DM 5,90 ○ 4/98 DM 5,90
○ 1/97 DM 5,90 ○ 9/97 DM 5,90

Name _____
Straße _____
PLZ/Ort _____
Datum/Unterschrift _____
(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

○ per Euro-Scheck zur Verrechnung (Kartennummer bitte nicht vergessen!)
○ bar (beiliegend)

Versandkosten: Inland DM 5,– / Ausland DM 12,–

Adresse:

neXt Level
Heft-Shop
Club-Verwaltungs OHG
Postfach 1149
23612 Stockelsdorf

Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen! Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nach Vorratslage. Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit.
Achtung! Bitte keine Überweisung! Lieferung per Nachnahme nicht möglich. Briefmarken werden als Zahlungsmittel nicht angenommen!
Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum des Verlages.

hamburg

Das Videospiel-Paradies

Game Castle

Gleich 2x in Hamburg

PlayStation • Nintendo64
Super Nintendo • Saturn
Game Boy • Zubehör
Importspiele • Umbauten

Kurze Mühren 4
20095 Hamburg (City)
Tel: 040 - 331 623 • Fax: 32 52 58 51

Bahrenfelder Straße 187
22765 Hamburg (Altona)
Tel: 040 - 390 50 61 • Fax: 390 50 62

duisburg

MICROBOSS
The Game-Power Company

CEBIT '98:
Halle 21 / Stand A 31

Bei diesen brandheißen Aktionen brauch ich mehr Power, Zauberer!

Beruhig Dich - ich habe die Adresse von MICROBOSS herbeigezaubert!

Du brauchtst kein Zauberer zu sein - diese tollen Angebote gibt's bei Deinem Fachhändler:

MICROBOSS GAMEBOOSTER

- überleben, schneller rennen, besser treffen, weiter springen
- mit -zig eingebauten Modelcheats für direkten Einsatz, die Du auch selbst für neue Spiele erweitern kannst
- noch mehr Speicher durch Memory-Manager
- PC-LINK-Set für den echten Spieler

79.90*

* unverbindliche Preisempfehlung in DM

Boot-Chip 35.-*

MICROBOSS 8MB Memory 49.-*

MICROBOSS GmbH
Bürgerstr. 35
47057 Duisburg
Tel.: 0203/358272
FAX: 0203/358299
www.micro-boss.com

Noch ein Zauberangebot:
Schicke uns Deine Playstation wir bauen Sie um für nur **65.- DM**

siegen

Sony * Sega * Nintendo * PC

GAME-PLANET

Ludwig-Kanter Str. 57, 57078 Siegen
Mo-Fr 10-12.00 u. 13-19.00
Di+Do 10-12.00 u. 13-18.00
Sa. 9-14.00

Nintendo 64

Wir stellen uns für Sie auf den Kopf! Importe? schnell und günstig!
Schnellversand! Testen Sie uns.
Besuchen Sie unser Ladenlokal in Geisweid!

Tel.: 0271 - 890 98 80 Fax.: 890 98 81

hamburg

ECS
VIDEOGAMES AND MORE

Stellinger Weg 9 (Nähe U-Bahnhof Osterstr.)
20255 Hamburg
Tel.: (040) 40 91 79

Nintendo64
Sega Saturn
Sony PlayStation
Neo•Geo CD
PC-CD-ROM
Zubehör
Kabelspezialanfertigungen
Express-Umbau
Animes • Mangas
Importspiele & Zeitschriften

würzburg

THEO KRANZ GAMES

VERSAND & LÄDEN

SATURN
PLAYSTATION
NINTENDO 64
SUPER NINTENDO
MEGA DRIVE
GAME BOY
GAME GEAR
PC

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT.

LADEN & VERSAND
TEL: 0931-571601
JULIUSPROMENADE 11
97070 WÜRZBURG

LADEN PASSAU:
BAHNHOFSTR. 28
94032 PASSAU

COMPUTER KUDAK

Holbeinstraße 2-4
24539 Neumünster
Telefon 04321 / 22737
Telefax 04321 / 23312

NINTENDO 64

NINTENDO 64 komplett	dt	DM299,00
Gameboy Emulator	dt	DM109,00
Cruis in WORLD	dt	DM 89,00
Extreme G	kpl.dt	DM119,00
Fighter´s Destiny	dt	DM129,90
Frankreich98:Fußball WM	kpl.dt	DM124,00
Goemon	dt	DM149,00
Golden Eye	dt	DM149,95
Lylat Wars	kpl. dt	DM 89,00
NBA Pro 98	dt	DM129,90
Olympic Hockey 98	kpl.dt	DM124,00
Snowboard Kids	dt	DM 89,00
Terisphere	dt	DM 89,00
Wayne Gretzky´s 3D Hockey	dt	DM119,90
WCW vs. NWO	dt	DM129,90
Yoshi´s Story	kpl.dt	DM 89,00

SEGA SATURN

Atlantis (2 CD´s)	kpl.dt.	DM 99,00
Croc	dt.	DM 84,90
Burning Rangers	dt.	DM 89,00
Enemy Zero - 4 CD´s	dt.	DM109,00
FIFA 97	dt.	DM 19,00
House of Dead	dt.	DM 89,00
Jurassic Park Lost World	dt.	DM 89,00
Nascar ´98	kpl.dt.	DM 89,00
NHL All Star Hockey ´98	dt.	DM 84,90
NHL ´98	dt.	DM 89,00
Panzer Dragoon 1	dt.	DM 49,00
Panzer Dragoon Saga	dt.	DM 89,00
Resident Evil	dt.	DM 99,00
Sega Touring Car	dt.	DM 99,00
Sonic R	dt.	DM 99,00
Steep Slope Sliders	dt.	DM 94,00
Street Fighters Collection	dt.	DM 89,00
Winterheat	dt.	DM 94,90

SONY PLAYSTATION

PSX Value Pack+Crash Bandicoot		DM349,00
GUN mit Rückschlag	dt.	DM 79,00
Ayrton Senna Kart Duell 2	kpl.dt.	DM 84,00
Bloody Roar (Beast)	dt.	DM 84,00
Bushido Blade	dt.	DM 89,00
Command&Conquer 2	kpl.dt.	DM 99,00
Constructor	dt.	DM 89,90
Dark Omen	kpl.dt.	DM 89,00
Diablo	kpl.dt.	DM 89,00
Deathtrap Dungeon	kpl. dt.	DM 89,00
Final Fantasy VII	kpl. dt.	DM104,95
Frankreich98:Fußball WM	kpl.dt.	DM 89,00
Gran Tourismo	dt.	DM104,95
HUGO	dt.	DM 94,00
INDY 500	dt.	DM 89,00
Isnogud	kpl.dt.	DM 94,00
Lucky Luke	dt.	DM 89,90
Masters of Teräs Käsi	dt.	DM 89,00
MDK mit Musik CD	dt.	DM 69,00
N^2O Natural Adrenalin	dt.	DM 99,00
NBA Pro 98	dt.	DM 99,00
Need for Speed 3	kpl. dt.	DM 89,00
Nightmare Creatures, rot	dt.	DM 89,00
ONE	dt.	DM 89,00
Populous-the 3rd Coming	kpl.dt.	DM 89,00
Rascal	dt.	DM 89,00
Reboot	kpl.dt.	DM 89,00
Resident Evil 2*	dt.	DM 99,90
Road Rash 3D	kpl.dt.	DM 89,00
Theme Hospital	kpl. dt.	DM 89,00
Tomb Raider 2	kpl.dt.	DM 89,00
Treasure of the Deep	dt.	DM 89,00
Wayne Gretzky Hockey 3D	kpl. dt.	DM 79,00

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE
Original deutsche Versionen
Versandkosten NN DM 6,40
Versandkostenfrei ab 3 lieferbaren Artikeln
Versandkostenfreie Nachlieferung
Inklusive Garantie, Schnellservice, Sicherheitsverpackung
Kostenlose Gesamtpreislisten
Vorbestellungen für *Neuheiten werden bevorzugt ausgeliefert
Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr
Bestellungen am Wochenende per Fax u. Anrufbeantworter möglich
Wir führen alle deutschen Spiele aller Hersteller ab Lager
Händleranfragen erwünscht

Lieferung erfolgt per Post - Nachnahme
Import - Spiele gutte auf Anfrage
Besondere Bestimmungen für Adex Spiele auf Anfrage
Preisänderungen, Zwischenverkauf und Irrtümer vorbehalten

Gran Turismo (PSX)

Metal Gear Solid (PSX)

Parasite Eve (PSX)

Square gibt keine Ruhe: Kaum ist *Xenogears* fertiggestellt, kommt der nächste Titel aus dem Hause der Rollenspielexperten. *Parasite Eve* sollte zwar schon längst erhältlich sein, aber was lange währt ...

Konamis Geheimagenten-Simulation *Metal Gear Solid* läßt ebenfalls bereits eine Weile auf sich warten. Bald aber ist es soweit, und die neuesten Informationen über den Hoffnungsträger stehen natürlich in der kommenden XL.

Das grandiose *Gran Turismo* rollt Richtung Deutschland. Ob die vielen angekündigten Verbesserungen tatsächlich vorgenommen wurden, wird sich in XL 6/98 zeigen. ■

Tekken 3

64-bit-level

32-bit-level

Nach dem gigantischen Erfolg von *Tekken 2* sind die Erwartungen an den Nachfolger dementsprechend hoch. Aber wird *Tekken 3* wirklich die absolute Beat-'em-Up-Referenz für die PlayStation? In neXt Level 6/98 wird dieser Frage auf den Grund gegangen. Man darf also gespannt sein. ■

Tekken 3 (PSX)

Deadly Arts (N64)

Forsaken (N64)

Zelda (N64)

Kein anderes Nintendo64-Spiel wird zur Zeit stärker herbeigesehnt als *The Legend of Zelda: The Ocarina of Time*. Wenn nichts dazwischenkommt, kann XL in der kommenden Ausgabe bereits die fertige Version vorstellen.

Wer das Abschießen von Aliens dem Rätsellösen vorzieht, wird sich eher auf das 3D-Shoot-'em-Up *Forsaken* freuen, das bereits äußerst vielversprechend aussieht.

Gute Figuren besitzen auch die Kämpfer aus *Deadly Arts*, das ehemals *G.A.S.P!! Fighters' NEXTream* hieß, nachdem der Name *Battle Dancers* verworfen wurde. Ob sich auch am Spiel etwas getan hat, verrät neXt Level im kommenden Monat. ■

impressum

neXt LEVEL 6/98 erscheint am 22. Mai 1998

Chefredaktion: Klaus-Dieter Hartwig (ViSdP)
Stellv. Chefredaktion: Sandra Alter

Redaktion: Frederic Berg, Maris Feldmann, Marco Häntsch, Thomas Hellwig, Marcus Höfer, Sebastian Krämer, Tobias Partetzke

Redaktionsassistenz: Brigitta Schöler

Freie Mitarbeit: Julian Eggebrecht, David Markwart, Hirofumi Yamada

Grafik: Arnie Bahruth, Hanno Meier

Freie Mitarbeit: Michael Neubert, Heinke Vogt

Verlagsleiter: Torsten Weber

Anzeigen: ARC, Ernö Andrich
Industriestraße 44 a
82194 Gröbenzell
Tel.: 0 81 42/5 71 07 · Fax: 0 81 42/5 71 08

Anzeigenkoordination: Bettina Boltz
Anzeigenleitung: Torsten Weber (ViSdP)
Verlag: X-plain Verlag
Friedensallee 41
22765 Hamburg
Kommanditgesellschaft
Tel.: 0 40/39 88 37-0
Fax: 0 40/39 50 43
E-Mail: next.level@on-line.de

Druck: Evers Druck GmbH, 25697 Meldorf
Abo-Betreuung: neXt Level Abo-Club,
Frau Scholz, Bahndamm 9, 23617 Stockelsdorf
Tel.: 04 51/490 42 26 Fax: 04 51/490 42 03

Titelartwork: © Capcom/Virgin Interactive

© 1998 X-plain Verlag
neXt Level erscheint monatlich zum Preis von 5,90 DM.
Der Jahresbezugspreis (12 Ausgaben)
für ein neXt-Level-Abonnement beträgt 52,80 DM.

Nachdruck nur mit vorheriger, schriftlicher Genehmigung durch den Verlag. Keine Haftung für unverlangte Manuskripte, Fotos etc.

Besonderen Dank für die freundliche Unterstützung an

EDGE

Future Publishing Ltd. & Pearson New Entertainment Ltd., beide London/UK.

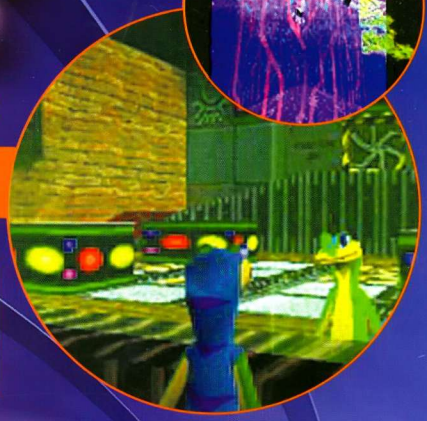
GEX 3D

RETURN OF THE GECKO

Alarm auf allen Programmen!

Der finstere Rez ist dabei, die Macht über das Fernsehen an sich zu reißen. Jetzt kann nur noch Top-Agent Gex helfen!

Spring einfach rein in die Fernsehwelt und begleite die coolste Echse seit Lurchi auf ihrem rasanten Kampf in 20 aufregenden 3D-Welten - quer durch populäre Filme und TV-Serien. Geniales Design, aufregende Animationen und ein spektakuläres Gameplay erwarten Dich! Unterhaltsamer, als Fernsehen je sein kann!



NEWMAN HAAS™ RACING

Faszination indy car

www.newman-haas.com
www.psygnosis.com

"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1998 Psygnosis Ltd. Psygnosis and the Psygnosis logo are TM or ® Psygnosis Ltd. Developed by Studio 33 (UK) Ltd in conjunction with Bizarre Creations. Newman Haas is a trademark of Newman Haas Racing. Real tracks and drivers appear under licence. ALL RIGHTS RESERVED.